

### SONY





1 ゲームがつくりたくてたまんなくなるそ

「ゲームプログラミングツール (F1XDJ専用)」に「ゲームプログラミング解説本」が ゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。と~ぜんBASIC解説書もBASIC文 法書もついてるぞ。詳しくは下の小林クンの例を見よう!

#### 2日本語処理機能だって標準装備さ!

F1XDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加 え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約150,000語(複合語含む)の内蔵された連文 節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵。 もうこれで日本語はバッチリ

#### 3 FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。

8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5音、音色データ64音、 リズム5音のスグレモノのFM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。



41.9万色の自然画再現。こりゃ、自然画モードだ。

5 構スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。

ティングゲームを考えてみたんだ。



宇宙戦争ゲーム・デメロンを くりはじめたぞ。 XDJのプログラミング解説本・

ゲームプログラミングツールについて いるスプライトエディターを使うんだ。

ボクが前から考えていたキャラクターをゲームに使ってみた。「プログラミン グツール」のスプライトエディターで簡単にキャラがつく

れる。しかもそのままゲームのプログラムに組み込 めるんだ。便利!

小林君の考えていた 自機のイメージ画も こんな風にできるぞ

グラフィックキャラクターエディターを

て、木の茂った地上の風景だって「ツール」の 中のグラフィックキャラクターエデ ィターなら、簡単だ。いくつかのパター

ンをつくって、それをいくつ も組みあわせれば、

背景の出来 上がり



グラフィックエディターを 大活用!

「ツール」の中のグラフィックエディターを使えば、最大256色の色



いにグラフィックが 描けるんだ。そして ボクはコリにコッて、 DEMEROON のタイトル画もつ くっちゃったぞ



ゲームの流れは変わった。



■3.5インチ(FDD)内蔵 ■(スピコン)(連射ターボ)搭載 ■(ポーズボタン)機能付 ■(集中インジケーター)装備 ■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装量プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■〈2スロット〉装備

HB-F1XDJ M5X 2+ \*\* 標準価格 69.800円 📶

「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。

■F1ツールディスク(F1-XDmk2専用)付属■3.5インチ

《FDD》内蔵■《スピコン》《連射ターボ》搭載■《ポーズ

ボタン≫機能付■≪集中インジケーター≫装備■メイン RAM64KB.V-RAM128KB実装■「プログラミング」

の楽な独立10キー■JIS配列キーボード■《2スロット》装備

HB-F1XDmk2 標準価格 49.800円



ル」のFM音源ミュージックエディター で、気分はもう作曲家。ゲームの中の 重々しいサウンドもタイトル音楽も、画面 を見ながらスイスイできるんだ

プログラミング解説本を見て、全てを 一枚のディスクに収め、完成だ。

こうしてボクはオリジナルシューティングゲーム「デメロン」を完成したんだ。XDJ・「ゲームプログラミ

グ解説本」・「ゲームプログラミングツール」を使えば、ふつうなら難しい

背景づくりや、音楽づくりもあんがい簡単にできる。キミもただゲームで

遊んでるだけじゃなくて、つくってみよう。そして、友達にオリジナル

ゲームをプレイさせてみないか。そうだ、キミはもういっぱしのゲーム

デザイナーなんだぜ!!



全国のMSXファンに告ぐ。小林君に負けるな/

■一般プログラム部門 ゲームソフト(R.P.G.シューティングなど)・開発用エディター

(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。

■小林ツクロウ君部門 「F1ツールディスク」(F1XD、

F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ付

属)または、「センサーキッド」を使ってつくったプログラム。

■アイデア部門 こんなパソコンやゲームソフトがあった

らいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまと め、絵やイラストを入れて説明してください。

め、絵やイラストを入れて説明してください。

●応募明間 188年12月1日~189年3月31日(当日周日有効)

●応募作品 MSX規格でつくられた自作ソフト、フロッピーディスまたは、カセットテープで参加して下さい。応募されたプログラムは、お返してきません。応募プログラムの番作権等一切の権利はソニー(側に帰属いたします。応募作品は未発表のものに限ります。

●系部門ともベストHIT BIT賞、学HIT BIT賞。の住かアイデア・テウニックグラフィックひょうさんさなどを提信する特別賞があります。各資人賞者には、ヒットビットスタッフとして、HIT BIT 商品(パソコン・周辺機器・ソフト)のモニター(モニター後は返却)と表彰が行われます。また、応募者の中から、抽選で300名様にソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」をプレゼントが、(わしくは、店舗ネスターチラン又は本誌1月号(12月日来)とで置い、



### SONY

プルダウンメニューが スグレている。

プルダウンメニューを採用。だから使いやすい んだ。さらにMSX-JE対応なので、高速かつ

文字修飾、 イロイロがリッパだ。

サイズもイロイロ。しかも、JIS第1·第2水準に対応

ブロック編集機能がウレシイのである。

ブロック編集やカット、コピー、ペーストもできちゃうから、文書編集がラクチンだ。 イラスト集付属が タノシイのだ。

類描述即 **这**目 表示 以走 方 x 20 在 。 みなさんいかがおすごしですか?留学先のアメリカからドクタ 共直氏も帰国し、久しぶりに懐かしい仲間が集まりそうです。 是非とも参加ください、」 :1989年1月10日(火) 17:00-19:00

バーティの招待状、 舞ってみようよ

連絡先:東京都世田谷区武蔵台1-2 幹事役:相変わらず元気な山田より

和生物体 历史历史 野鱼 美军 **食**職

約100種類のイラスト集付き オリジナル文書を楽しくしよ

新発売

40

なし

下線

強調

斜体

細かけ

### まだ、はがきを『書いて』いるのか? 4 ガイダンス画面表示で

住所録を『約1.000

トも、グルーピング も、できる。簡単な 名刺管理に使え るぞ

ができるんだ。印字イメージが画面でわかるレイアウト表示つき

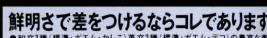
書の『裏書ワープロ』

もついている。だからはがきのことなら何でも OK。シンプルで使いやすい設計だ 新発売

MSX 2 2DD ×3

出た

HBS-BO13D # 7.800円



住所・名前を入力するたけで、フォーマットに合わせて印字す モードつきの便利さ、●JIS第1/第2水準漢字ROM内蔵。

24ドット漢字サーマルプリンター

HBP-F1 標準価格44.800円



『カンタン操作だ。『ファンクショ

ンキー中心のキー操作のうえ、ガイダンスが画

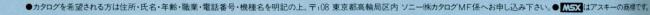
面に表示されるから、操作は簡単!

### キミのMSXにも「作左衛門」 書右衛門」が使えるのでござる

第2水準漢字ROM●MSX-JE(辞書

HBI-J1 標 17,000円





### これほど人間クサイ野球ゲ-

- ●テキは強気か?弱気か?人格データや実 績で各選手が個性あふれるプレーをするぞ
- ●臨場感だ。実況中継機能。試合状況 素源 や、内角球にビビる選手の表情などをリ アルに再現する、実況中継機能つき。
- ●球場を選べ。雨天コールドまであるぞ。 ドーム球場、野外プロ球場、市民球場の 3つの球場を用意。ドーム球場以外では 天候や時間もリアルに変化。
- ●14球団の壮絶な戦いだ。12球団に加 えて大リーグイメージの球団、往年の名選 手によるレトロ球団が参加。
- ●プレイモードも4種類!ペナントレース・ス





- オープン戦・監督モード・ホームランモードの4種のプレイ モードだ。大勢でホームラン競争もできる。
- ●入った、入った、大 歓声!BGMはFM音源対応。だから

11 **月21**日

どリアル 野球シミュレーション

HBS-G068D 標準価格6,800円



©Sony Corporation/KLON



11月21日

### 君はゴルフ会員券を買ったのだ。

有名ゴルフクラブのコースをそっくり再現。細かいプレイ設定に4種のプレイ モード。緻密で大胆なゴルフテクニックを養うのだ

4種の有名ゴルフクラブの シミュレーション

HBS-G069D 標準価格7,800円







MSX 2 2 Sony Corporation/KLON



◎まず登録だ。正会員登録をすませ、さあグリーンへ

◎サザンクロスカントリークラブ、田人カントリークラブ、GMG八王子 ゴルフ場、長瀞カントリークラブ――有名ゴルフクラブのコースを忠実に

再現。本物のコースならではの緊張感が味わえる

○さぁイクゾ!臨場感たっぷりのプレイ。スタン

ス・グリップなどプレイのこまやかな設定がで

きるうえ、コースの起伏もリアルに忠実再現。 ○キャディさんの声は神の声。アドバイス機能

付き。キャディがキミに適切な指示を与えてく れるんだ。さらにヘッドインパクトの瞬間を再 現し、打ち方の研究もできる。

◎多彩なプレーモードだ。ストローク・マッチ・ トーナメント・トレーニングの4モードでプレイが 楽しめる

◎グリーンいっぱいに広がる音楽。BGMは FM音源対応で迫力抜群







### ボクサーを育て、鍛えて、目ざすは実力世界

戦)モードで相手の実力をうかがい、ランキングorトー ナメントモードで世界チャンプを目指す。6つのモード8人 までのプレイヤーで遊べる、奥の深いボクシングゲームだ/



©Wood Place/Sony Corn ©NAMCO LTD

M5X 2 2×ガROM HBS-G066C 標着5,800円

原発ハイジャックノ

同時多発テロノ

突然のパニックに見舞われる新造都市サン・ドラド。

ーそして、その影に立つ謎の男

© FUN PROJECT .INC. 1988

だが、それは惨劇への序曲でしかなかった!ふたたび甦える。黄泉路、の恐怖

人々は戦慄し、街は暗黒と化す。摩天楼を血に染めて、今、最後の戦いが始まった!

しりょうせんせん2

ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ上に、戦闘は繰り広げられる。待ち受けるのは大迫力のクリーチャー群、

血みどろの謎のベールが一枚また一枚と剝がされて行く時、君はまた新たなる伝説を目撃する。 シリーズ最新最強のアクションアドベンチャー大作「死霊戦線2」は、巨大化を遂げここに再臨する。

MSX はアスキーの商標です。

MSX 2 3.5"2DDディスケット 2枚組 RAM64K以上 VRAM128K以上 ●予価7,800円12月上旬発売予定

● PC-88版同時制作快調//●

企画・制作…株式会社 ファン プロジェクト

●販売● ◆ 日本エイ・ブイ・シー株式会社

商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上 現金書留にてビクター音楽産業(株)までお申込み下さい。 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1日世パレス5F TEL.03-423-7901(お問い合せは平日12時から19時まで)



## 12月号 DECEMBER CONTENTS

### 本書に関するお問い合わせは

### ☎03-431-1627へ

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から 金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。 なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりま せん。

### FAN SCOOP★MSX2+最新情報

専用ゲーム2本と対応ゲーム4本の、これがMSX2+だ/



### MSX 2+ でゲームが

F-Iスピリット3Dスペシャル

2+専用・対応ゲームの発売予定カレンダー付き



●F-1スピリット3Dスペシャル/レイドック2 /激走ニャンクル/琥珀色の遺言/スターシップランデブー/魔王ゴルベリアス

レイドック2

### FAN ATTACK ★2大ゲーム攻略!

第1部のラスト、戻らずの塔まで一気に攻略。合体のしくみとその対策付き



ラスト・ ハルマゲドン--14

近未来の地球のネオ・コウベ・シティに起こる異変にせまる!



スナッチャー

.....22

### FAN NEWS ★ホットなゲームがいっぱい









P112

P116

P118

P120

年末最高に熱くなるシューティングはグラディウス第3弾

ゴーファーの野望EPISODEI ······112

ついにセプテミウス2のサイオブレード・116内部を公開/紹介第2弾はやっぱり サレムフ ファッドラウト たい 116

イングラップの紹介ダ ゼビウス ファードラウト伝説・118 外交的感覚も問われる4か国戦の フューバー 4 181 18 400

ウォー・シミュレーションゲーム スーパー大戦略…120

まよったら、コナミの占いセンセーション……122

女性戦士ライラが **死霊戦線2 ······124** 活躍するRPG

おばけが主人公の **幽霊君………125** アクションゲーム **幽霊君**………

諸星大二郎原作 伝奇SF・AVG 暗黒神話ヤマトタケル伝説・・・・・126

### 夏休みプログラムコンテスト結果発表……38

●「FMパック」FM音源プログラムコンテスト/「センサーキッド」応用プログラムコンテストの優秀作品掲載

J	ア	ン	5	4	 47

●1画面9本+N画面3本+FP部門1本

はじめてのファンダム・・・・・・・56 ファンダムハウス・・・・・76 MSYの音楽とサウンド・・・・・--77

読者のイラスト大量掲載

### ゲーム十字軍 26

●いつものコーナーのほかに、ぎゃん自己とGD特集

人もうらやむピカピカ情報満載

### 情報 おもちゃ箱 FFB ファンファンボックス ………40

●ついに出た16ビットのゲームマシン「メガドライブ」……ほか

### THE LINKS INFORMATION PAGE - 34

●リンクスのラジオ番組がスタートノ

### FAN RADAR

### シンセサウルス…………

●これで即席作曲家になれる/

### FAN STRATEGY ジンギスカンの情報特集その3

### 蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン…80

●城の防御度を上げて敵を撃退する/武力と兵力と一騎討ちの関係/兵糧攻め戦法は可能か否か

### ゲーム百字軍 84

●短期集中連載・エルギーザの封印エディットステージ特集その2

### ON SALE ●今月は9月15日から.....127

### COMING SOON ..... 128

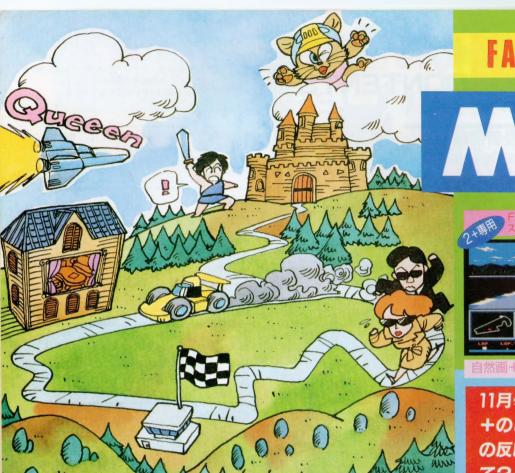
●ペンギンくんwars2/妖怪変紀行/原宿アフターダーク/POWERFULまあじゃん2/阿佐田哲也のA級麻雀/雀豪①/ファンタジー『ノケンペレンチェス/MSフィールド/サイコワールド/ウォーミング/写真館』

MSX新作発売予定表-----133

●10月27日現在の情報を掲載

FAN CLIP●ラスト・ハルマゲドン ブレイン・グレイ 飯島健男氏・・・134

読者プレゼント ●掲載ソフト48本プレゼント · · · · · · · · · 86



### FAN SCOOP

## M5X 2-75x



然画+縦横スクロール

目然画+縦横スクロール

11月号のFAN RADARでMSX2 +のことをやったら、アンケートハガキ の反応がものすごかった。反応に押され て2+のゲームを集めて混ぜてイラスト



### 思わず横Gを感じてしまう

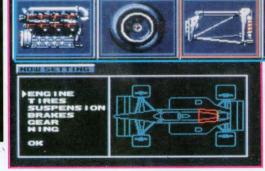
はじめに出てくる2+らしさはF-1マシンの自然画。FM音源のBGMの流れるなか、タイトル画面と交互に表示される。

ゲームは本格的なレーシング ゲーム。まず自分用のマシンを 作る。シャーシとエンジンを選 び(もちろん、シャーシにあうエ ンジンしか積めない)、つぎに、エンジンのトルク特性、タイヤの選択、サスペンションのセッティング、ブレーキの特性、ミッションの選択、ウィングの調整と細かく調整するのだ。ここではパーツの選択に横スクロー

ルが使われている。F-1スピリットも横スクロールしたけれど、比較にならないスムーズさだし、グラフィックも下の写真のようにずっとリアルだ。

マシンができたらスターティ ンググリッドでスタートを待つ。





❸セッティングするパーツを選ぶと、そのパーツのグラフィックがいちばん左になるようにスッと横スクロールする。パーツは、左からエンジン、タイヤ、サスペンション、ブレーキ、ミッション、ウィングの6項目だ

## でゲームが変わる!



白然面



白然面+縦構スクロール



白然面



自然画+構スクロール



- D10

発売予定表

**⇒**P13

にしたら、こんなのになった。りやあ、 にぎやかにぎやか。なんてったって、M ファンに載っているMSXやMSX2の ゲームに加えてこれだけ遊べるんだから。

### フランスグランプリを走るよ

レース画面になると、まずその立体感にびっくりする。そして、走りはじめると圧倒的なスピード感が襲いかかる。コーナーに突入したときの横Gのかかり方に、おもわず体をよじったり倒したりしてしまうのだ。時速300キロからフルブレーキングしながらコーナーを抜けるときなど考えただけでもドキ

ドキしてしまう。 ここの写真はフランスグラ ンプリのコースで撮影したも のだけど、188のF - 1 グラン プリのコースはすべてそろっ ている。イギリスのシルバー ストーンサーキットや鈴鹿サ ーキットだってまれるのだ。



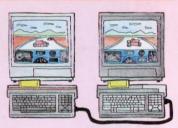
SSS IN GO INTERNAL PRESTRICTION



◆スターティンググリッド。左下がコースの 全体図で右下が故障を 知らせるインジケータ

### 特殊なケーブルで2セットつなげて2人プレイできる/

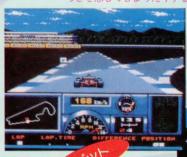
『F-1スピリット3Dスペシャル』は、MSX2+の本体とディスプレイとゲームディスクのセットが2つあれば、コナミから11月19日に1680円で発売される予定の『マルチプレイヤーケーブル』で本体どうしをつなげて2人プレイできる。このケーブルは、MSXのジョイスティック端子どうしをつなげるもので、F-1スピリット3Dスペシャル以外にも対応ゲームが発売される予定だ。



**②**ストレートの上り坂。スピードが上がりづらい。風景が下にスクロールしているところがニクイ!

とり坂

●きびしいコーナーに入っていくとき、ふと風景のなかにやすらぎを感じてしまったりする



●ビットの入口が見えてきた。ここでスピードを落として右に入れば、ビットでタイヤを交換したり、エンジンを直したりできるのだ



◆ヘアピンはキツイ。コーナーの 出口がまったく見えないんだもの。 コースアウトしてもしかたないよ





### 11月19日発売予定 パナソフトセンター/T&Eソフト

**3** 03-475-4721

媒体	200
対応機種	MSX 2+専用
セーブ機能	ディスク/PAC
価 格	6.800円

### 上へ右へとスクロールする

MSX2が出たときの縦スク ロールシューティングの「レイ ドック』がそうだったように、 『レイドック2』もタイムリーだ。 マップがぐねぐねとグランドキ ャニオンか揚子江か信濃川か、 なんて形をしているのはいまま で見たことないもの。MSX 2+の縦横スクロール機能をい ちばんアピールしているゲーム だね。

それに、ステージーは縦と斜 めにスクロールするのに、ステ ージ2になったら今度は横と斜 めにスクロールする。なんてい うおもしろい設定だから、縦に して読んだり横にもどして読ん だりするへんなページができる わけだ。

2172 縦スクロールのステージ1がスタートする。 スピードが 画面ぶんの流れるのに5秒くらい スゲーム感覚でよ たのに、「フィドッ 脱めてた地形が斜め前からせまってくるんだもの **地形にあたるとシールドがバシバシ** は米の「 ップなんか撮影できない難しさだ。 2112 斜めスクローノ れは斜めに動いているときでも多 でのゲームとは比較に7 ないレベルだ。いま BGMが変わって画面がだんだん明るくなる。 それまでなんの気な がごとくにカ なめらかさは、 ージョンじゃなかったらとう れ弾もビシビシ飛んでくる。 をすべつ クピプド はじめはまっすぐ上に進んでいくのだが、 注目のスクロールは、 けなきゃならない。 に減るから、フー も進みだしたときはアセる。 本中 ながらシ Jear Fer

ステージ2は横スクロールだ。 ここは洞窟をくぐり抜ける感じ だ。地形がノコギリのようにギ ザギザで、そのうえ下りたり上

がったりをくり返す。ときには ギザギザの一部が落ちてくるこ ともある。敵の攻撃をよけるだ けでもたいへんなのに、通り道

が狭くなっているところなんて、 ノーダメージで通れるほうがふ つうじゃない。

えらく苦労して洞窟を抜けて も、ステージの最後には、もの すごくでっかいボスキャラが非 道のかぎりをつくした攻撃を仕 掛けてくる。右ページの写真み たいに、こんなのよけられるわ けないじゃん。

これ以降のステージにはなん と15画面ぶんもある超巨大ボス キャラも出てくる予定。どこま でむずかしくなるのだろう。



母2人同時プレ イで狭い通路を抜ける





通り抜けて下り

### 2人プレイでおもしろい超ムズハイテクシューティング

### 自然画とアニメではじまる

いつものようにオープニング デモもかっこいい。自然画のイ ラストが出て、「なんたらこうた

ら……ディス・イズ・アワ・ラ スト・アタック」と英語でしゃべ り、BGMが流れ出し、90秒く

らいのバックストーリ ーアニメがはじまるの



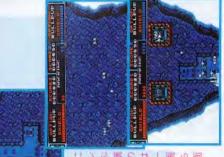
○自機のイメージイラストも自然 画だからこんなにかっこいいのだ



●なにやら操縦桿をくじ に操作して飛んでいく

LAST ATTACK





かがちがう これは 数しい斜めスクロー レなので、ほぼ!画 面ぶん上に進むうち 三横に3分の2画面 ぶんも動いている 画画 × 6 ×



○~人同時フレイもおもしろ

○横から合体すると横 ○縦から合体すると









SCORES SCORES OPTION OCCUPANT SHIELD



先でどんな敵キャラが待 スクロールした

### せ、せまい

●このへんはステージ 2でいちばんの難所。 ただの横スクロールだ けど通り道があまりに も狭くて難しいのだ!



### 縦スクロールのコミカルアクションゲーム!

# とで、突然話題に巻きこ

●道の続きはどっち

にあるんだ? えい、

思いきってジャンプ

○ゲームの内容よりも 有名(?)なニャンク ルの自然画タイトル

タイトル画面がMSX 2+の自然画だというこ



まれてタイトルのイラストばか りが目立っている。でも、ニャ ンクルはMSX2のアクション としておもしろいのだ。

ゲームはいちおうレーシング ということになってはいるが、 Aボタンでジャンプしたり、道 らしい道もないステージがあっ たりと、ほとんどシューティン グのノリ。ただし、ミサイルを

発売中 パナソフトセンター/Bit<sup>2</sup> ₹ 03-475-4721

	00 1/0 1/21
媒 体	
対応機種	M5X 2/2+**
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	6,800円

※自然画デモ

撃ったりすることはできない。 全12ステージで、1ステージ クリアするごとに家族のだれか にバトンタッチしながら進んで いく。バトンタッチのときもア クションしているので、けっこ ういそがしい。3ステージクリ アすると、1つのワールドが終 わり、レース途中のランクが発 表されるぞ。

### 殺人事件とタロットカードのミステリ・

### +機能をフルに使ったう



琥珀色の遺言のオープニング デモには自然画のグラフィック



○これはMSX2のゲーム画面 2+ではどんな絵になるのだろう が入る。これでよりゲームの世 界にひたれるのではないかな。

時は大正時代。この忌まわし い事件は、琥珀館の当主・影谷 恍太郎が毒殺されて幕を開けた。 探偵の藤堂龍之介は館に泊まり こんで事件を調査しはじめた。 館には被害者の家族や使用人な .ど、30人あまりの人が住んでい た。調査を進めていくうちにこ の人たちの複雑な血縁関係と人

### 12月9日発売予定 リバーヒルソフト

**☎**092-771-0328

媒 体	☑ (要漢ROM)
対応機種	M5X 2/2+*
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	9,800円

※自然画デモ

間関係を知ることになる。どう やらたんなる殺人事件ではなさ そうだ。そして死体とともに発 見されるタロットカード……。 事件は意外な方向に……。シス テム手帳の探偵手帳付きだ。

自然画のエッチシーンにドキ

#### 11月上旬発売予定 スキャップトラスト **203-407-0687**

媒 体	200		
対応機種	MSX 2/2+*		
VRAM	128K		
セーブ機能			
価 格	7.800円		
※自然画+縦横スクロール			

宇宙空間に浮かぶスターシッ プには、いたるところに女スパ イがいるようだ。どことなくエ

ッチなアイテムを取りながら、 スパイを探す。見つけたら、い ろんなアイテムを使って情報を 聞き出すのが目的。その聞き出

すところがエッチなのだ。右の 写真が、とうとうがまんできな くて白状しているところ。2+ だと、すごくリアルな女の人に なる。で、アニメ処理されてる から……。という2+の自然画 を活かしたゲームなのだ。





魔王ゴルベリアス



### リーナ姫を救いだすために アイテムを集めて戦うのだ

●自然画の主人公ケレシスとリーナ姫のイメ

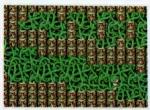
12月発売予定 コンパイル

☎082-263-6006

媒	体	200
対応	機種	M5X 2/2+*
VR	AM	128K
セーフ	ブ機能	未定
価	格	未定

### 自然画のイラストがいい感じ

前作の「魔王ゴルベリアス」は MSX1版だった。今回のはM SX2で、しかもMSX2+対 応だ。シナリオも変更され、キャラクタなどのグラフィックも 細かく、FM音源にも対応(MS X-MUSICだけでなく、MS X-AUDIOにも)したのだ。



○2+なら横スクロールするのた

さて、このゲームは2+でプレイすると、いろいろといい感じになる。最初に出てくる横スクロールの洞窟は前作のMSX1でもけっこうスクロールが速かったけど、2+の横スクロールなので、きれいでスムーズになった。ここは、MSX2では画面切り換えになる。また、右の写真のような自然画のイラストも出るぞ。

同じゲームディスクのなかに MSX2と2+の両方が入って いるなんてニクイ。どうしても 2+で遊ばないと損した気分に なってしまう。



どうかわからない







### MSX2+専用・対応ゲーム新作発売予定表

今月からゲームに付けているスペック表の書き方がすこし変わる。下の例のように、2+対応のゲームには、2+のどんな機能を使っているのかを書くことにしたのだ。また、MSX2/2+は、2でも2+でも動くという意味。

媒 体	200
対応機種	MSX 2 2+*
VRAM	128K
セーブ機能	未定
価 格	未定

※自然画デモ+横スクロール

発売日		ゲーム名(すべてディスクで)対応)	ソフトハウス/予定価格(MSX2+の機能)
月	上旬 11日 11日	スターシップランデブー  ●F 1 スピリット3Dスペシャル  ●レイドック2  *「●」はMSX2+専用	スキャップトラスト/7,800円 (自然画+縦横スクロール) コナミ/パナソフトセンター/6,800円 (自然画デモ+縦横スクロール) T&Eソフト/パナソフトセンター/6,800円 (自然画デモ+縦横スクロール)
12月	上旬上旬	魔王ゴルベリアス 琥珀色の遺言 サイオブレード	コンパイル/未定 (自然画デモ+横スクロール) リバーヒルソフト/9,800円 (自然画デモ) T&Eソフト/8,800円 (未定)

## 第1部のラストまでと全合体パターンを紹介/ ハルマゲドン

### ブレイン・グレイ

**203-264-3039** 発売中

媒	体	
対応	機種	MSX 2/2+
VR	AM	128K
セーフ	が機能	ディスク
価	格	7.800円

全号予告どおり、今回もATTACKしてしまい ました。内容は、第1部ラストまでを戻らずの塔 マップごと攻略、要望が多かったモンスターの合 体パターンを完全紹介。ユーザー必読/

数々の試練をくぐり抜け 12種族のモンスターたちは 戻らずの塔へと歩み始める 

全号では戻らずの塔までを紹 介したけど、そこまでいってな いという人のために、これまで

○戻らずの塔までには、多くの試 のあらすじをかるく紹介しよう。練が待ち受けていた



### コールドスリープルームで人間の愚かさを知る

コールドスリープルームでは、 冷凍睡眠装置に入ったまま死ん だ人間を見た。その死体が抱え ていた日記には、装置から出て

生活する日を夢みている、とい ったことが書かれていた。それ を見たモンスターたちは、人間 の愚かさを笑ったのだった……。



にひ

### エイリアンの宇宙船で見たものはなにか

●エイリアンたちの地上での本拠地だ けあって、攻撃はかなりきびしかった



宇宙船では苦しい戦いを強い られたが、コールドスリープル ームで発見したCDを、再生す るプレーヤーを発見した。それ を見て、人類がなぜ滅亡したか がおぼろげながらわかってきた。 また、戻らずの塔と呼ばれる建 造物では人類の歴史を知ること ができるとの情報を入手、その 扉を開くガルマの鍵も発見した。 モンスターは戻らずの塔へ……



- ◆ 魔界 モノリス
- \* エイリアンベース ▲・バスクの木
- ■・コールトスリーブルーム ・エイリアンの宇宙船
- ♥ 戻らずの塔

●スクリーンにエイリアンの姿が映し出 される。おまえたちが相手にしているの はザコだ、と自信満々に挑発してくる



108つのモノリスをすべて探 索し、ガルマの鍵も手に入れた モンスターたちは、戻らずの塔



○戻らずの塔。そこに待ち受けているも のはなんだろうか。モンスターたちの冒 険は今、新たな局面をむかえつつある…

でプレイン・グレイ

## 

理想のパーティとは、かわいいコを呼ん で、おいしい料理を食べて、という意味 ではない。そういう意味のほうがいいが。

そのときの気分ではなく、 理論的にパーティ編成すると いいことばかり、というお話 について。

### 旅先で後悔しない バーティ編成とは

パーティ編成をして旅に出た プレイヤーは多いと思うけど、 旅先でこまってはいないかな。 サルバンのパーティに飛行可能 なモンスターが存在しないとか、 昼のパーティに道具作成できる メンバーがいないとか……。













特飛行可能、武器作成、防具作成、 性 ワナ外し、火に弱い

昼のパーティに足りないのは、道具 作成能力と、千里眼・記憶力などの 特性。どちらも、活動時間がいちば ん長い昼のパーティは、多くの戦闘 や移動を経験するだろうから、不可 欠な特性といえる。そう考えると、 スケルトンやサイクロプスといった メンバーを用意すると有利なのでは。 サイクロプスは、千里眼・記憶力、 両方の特性を持つ唯一のモンスター。

理想のメンバーは…-■スケルトン ■サイクロプス





### 夜のパ・







特道具作成、飛行可能、武器作成、 性 防具作成、ワナ外し、火に弱い

夜のパーティには、これといって不 足している特性はない。基本的には 恵まれているパーティといえるだろ う。どのメンバーを選択してもいい が、まず昼・サルバンとメンバーを 割り振って、結果的にあまったメン バーを集めるのがいいだろう。編集 部の考えるベストパーティは、G. スネークやスライムというメンバー になった。戦闘能力だけは高そうだ。

理想のメンバーは… ■G.スネーク
■スライム











特石化無効、水に弱い、武器防御、 性 道具作成、記憶力

サルバンのパーティに不足している のは、武器作成・防具作成・飛行能 力といった、重要な特性ばかりだ。 まずは、ドラゴンニュートを入れて、 飛行能力を確保する。次にフリーメ ンバーで唯一、武器作成・防具作成 の両方の特性を備えているミノタウ ロスを引きいれる。これで、足りな かった特性が完全に補充されて、理 想的なパーティが編成できた。

理想のメンバーは… ミノタウロス ■ドラゴンニュー





だろう。両親には聞けないそんな疑問を、 わかりやすく説明してあげたい。

モンスターが合体するってどういう意味

「モンスターを合体させてし まうと、メンバーが減るんで すか」、「合体するとき、相手 は自由に選べますか」という 質問が多かったので、合体の システムについてくわしく説 明しておこう。合体は重要な 要素のひとつだから、腰を落 ち着けて読んでほしいな。



○合体をすると、モンスターのク ラフィックも変わるので新鮮です

### できるのは

合体できるのは、L17とL34 になったときの2回だけ。合体 は任意ではなく、強制的なもの。 L17のときは3種族、L34のと きは2種族のモンスターのなか から合体相手を選択するわけだ。



○合体相手となる3種族のモンス ターが表示される(L 17のとき)

### 合体相手の姿と 生をいただく

合体するとなにが変わるのか。 1. 合体相手の特性が得られる。 もちろん相手の欠点もいっしょ (自分が火に弱い、相手が火に強 い、という特性を持っていた場 合、中和されて両方なくなる)。 2. 姿が変わる。3. 名前も変わ る、といったところだ。特に1



○「やっと2人きりになれたね」「うん」 「じゃあいくよ」「やさしく合体してね」

### 最終的に72の 合体パターンがある

合体モンスターの種類は全部 で108種類ある。偶然にもモノリ スの総数と同じだ。しかし、2 度目の合体をかならずすると考 えると、最終的には72パターン になる。ちなみに、次ページに 全合体パターン表がある。



○晴れて2体のモンスターは合体 したのだ。身も心もひとつ、だね

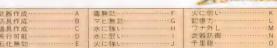
### 保存版モンスター合体パターン全図



#### 合体相手

合 体 名特モンスター 前性

モンスターの合体パターンすべてを紹介しよう。 名前の横に書かれたアルファベットは、身につ けている特性。その意味は右の表を参照のこと。





## 

第1部の最後、モンスターたちを待って いるのは戻らずの塔。そのフロアマップ、 そこで体験するイベントを紹介しよう。

モノリスを108すべてめ ぐり、ガルマの鍵を手に入 れたモンスターたちは、未 知の建造物・戻らずの塔へ と向かう。塔の内部は3D ダンジョンになっていて、 多くのエイリアンやワナが 待ち受けている。そこで体 験するのは、人類が歩んだ 歴史、モンスターの真実の 歴史だ。戻らずの塔、それ は巨大な歴史博物館なのだ。





### ひとつのフロアに3つのポイントが

複雜

12

どのフロアにも3つのポイン トが待っている。先のフロアに あわせガルマの鍵を進化させて くれる鍵の部屋。

に入ると水晶

意味ありげなメッセージ。人間 の偽らざる歴史を映像として映 し出すイベント部屋。 1歩、ま た1歩と、真実に近づく。





### 塔の最上階には何が待っているのか

最上階にたどりつく頃には、 モンスターたちは人類が滅びた 原因、そして自分たちの誕生の 真相を学んでいることだろう。 それは、プレイヤーにとっては 物語にしかすぎないが、モンス ターたちにとっては衝撃的な体



験だということを感じてほしい。 結論を書いてしまうと、塔の最 上階にあるのは地表。今まで地 表と信じていたのは地下なのだ。



○周囲には荒涼とした大地が広がっ ていた。これが真の地表なのだ……

#### 記号のみかた 鍵の部屋······K 弓矢······T1 ドア…… 落とし穴……T2 スタート·····S 吊り天井……T3 イベント部屋…E **毒ガス……ΤΔ** メッセージ……M ワープ・・・・・・・・・・・・・

※通り抜けられるカへの位置は、マーフ上には記してい ません。Eの位置にいくとじに通じるドアが出現します。

### らずの塔

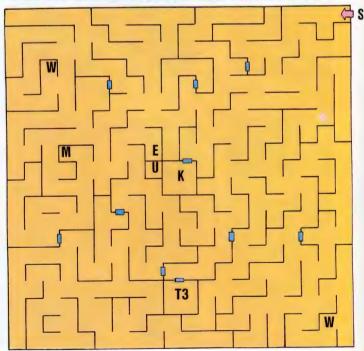
### 歩のない生活に まはあるのか?



ジがあった。本当に博物館のようだ ●●非生産的な生活に終止符を打つ ため、おたがいを攻撃しあって自滅 ようとも、恐竜たちは考えていた

1Fでは、恐竜たちの生きた 時代を学ぶことになる。彼らは、 食べては寝るだけという進歩の ない自分たちの生活に嫌気がさ していた。氷河期の到来によっ て滅びる運命を、彼らは天の恵 みとして喜んで受け入れたのだ。 恐竜たちが、進歩という言葉を 小さな脳に浮かべ生きていたな どと、だれが考えただろう。







### 戻らずの塔

### 2F

### 神に選ばれた男が偽善者だったとは

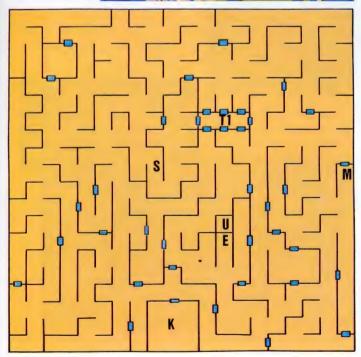
『ノアの箱舟』のエピソードを知っているだろうか。手短かに紹介すると、ノアという男が、地表は大洪水によって水没する、という神の啓示を受けて1隻の大きな箱舟を作り、家族と数種類の動物のつがいを乗せ、新天地を求め航海する、という話だ。くわしい内容は旧約聖書を参照。

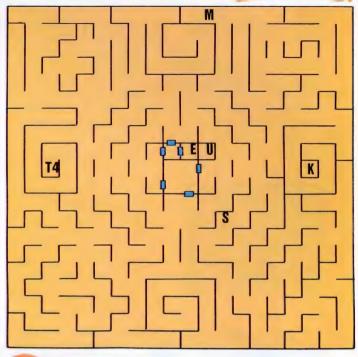


2Fでは、このエピソードが紹介されるのだが、その内容の違いにかなりの衝撃を受けるはずだ。心優しい人間であるはずのノアが偽善者として紹介されているのだ。神に啓示を受けるところまでは同じだが、箱舟は家族に内緒で作っていたという。自分ひとりだけ助かるために隠れて作業していたのだが、家族に見つかってしまい、しかたなく同乗させたそうだ。動物たちを乗せたのも、種を残すためではなく、食糧として利用するためだったというから、驚きだ。

もちろんモンスターにとっては初めて聞く話だから、何も疑問に思わないだろう。だが、聖書を知るプレイヤーにとっては、かなり挑発的なアレンジだろう。







### 戻らずの塔

### 3F

### 名のある英雄もひとりの小心者

このフロアではナポレオンが 活躍した時代が紹介される。彼 を知るひとりの女性により、英 雄として認められている彼の本



◆かつて英雄たちが活躍した時代があった。彼らの人間像に迫った結果、固定観念は崩れていく……

当の姿が暴露されるのだ。騎上ではりりしいナポレオンも、馬から降りるとコンプレックスの固まりだったらしい。彼のかぶっていた高い帽子は、背の低さを隠すためのものだったとは、恥ずかしくて口外できない。他人の目を絶えず気にし、自分をごまかす生活の、どこが楽しいというのだ。

この時代の人類は、自分の短所を憎み、他人のあらさがしをするのに一生懸命だった。そして、人類が覚えたものは「恥じらい」。人に見られることによって、人は自分を変えることができるのだ……。



○『我輩の辞書に不可能という文字はない』。だが、背は伸ばせなかった

### 戻らずの塔

### 悪の象徴の正体は 時代の先駆者か?

このフロアで語られるのは、 悪の代名詞である男・ヒトラー。 彼の片腕であり、彼と同じ悪の レッテルを貼られているヒムラ ーによって、ヒトラー総統の意



だろうか、遅かったのだろうか?

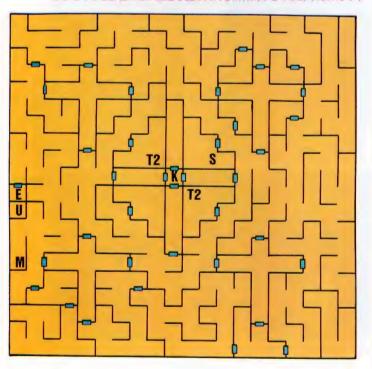
外な計画のすべてが語られる。

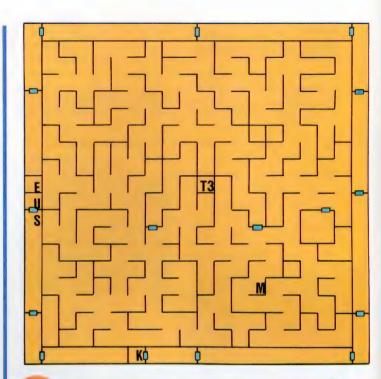
ヒトラーは、人類がぬるま湯 につかったような生活をしてい ることを懸念した。恐竜たちは、 進歩のない生活が何も生まない ことを最初から知っていたが、 この時代にその事実に気づいた のは、彼だけだった。地上を破 壊しつくし、歴史をふりだしに 戻すために、彼は精力的に活動 したのだった。しかし、多くの 人類は生存を願い、結果的に彼 は悪という呼ばれかたをされた。

つまり、ヒトラーは他の人間 より利口だったというのだ。も し、それが真実であるとしたら、 だれがヒトラーを悪と呼べよう。



○とちらにせよ彼には、成亡を受け入れる精神的ゆとりかあったのた





### らずの塔

### ンスターにより 人類は滅ぼされた

このフロアで語られるのは、 1990年代の歴史だ。プレイヤー には、なんの予備知識もない時





ひとりの予言者の「1999年、地 上に恐怖の大王が降ってくる」 という言葉は、真実となった。 恐怖の大王の正体は、人間の想 像が生み出したモンスターたち だった。彼らは、地上を破壊し つくし、人類の希望をすべて絶 ってしまった。その事実に、パ ーティのメンバーは衝撃を受け る。自分たちが、人間を滅ぼし た? どういうことなんだ……。





### 戻らずの塔

### 6F

### 人間の空想により魔族は命を受けた

このフロアで体験するイベントによって、12種類の魔物たちが生まれた理由が明らかになる。 人類は完全に滅びたわけでは



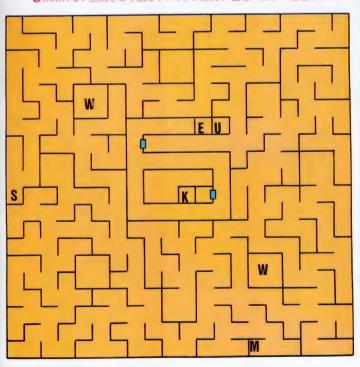
◆むなしさという言葉の意味を、 このフロアで心から理解できる

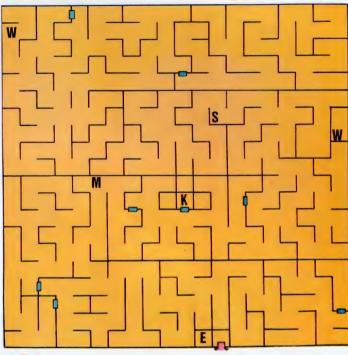
た人々は、やがてくるだろう終わりの日までの時を、空想に費やしていた。我々は12種類の魔物によって滅びた。だが、魔物たちもやがて、神によって滅ぼされてしまうだろう。その時、歴史は幕を閉じ、新たな歴史が始まるのだ……。

モンスターたちは絶叫する。 ならば、自分たちの運命はただ ひとつ、滅びゆくだけなのかと。 かつて魔族と人類は争いあって いたという、モンスターたちが 信じていた歴史は、偽られたも のなのだろうか。人間の空想に よって自分たちが生まれたなど と、彼らには信じられなかった。



○未来のない生活をどう過ごすのか。人類は、空想の世界へ逃避したのだ





### 戻らずの塔

### 7F

### 長い歴史は終わり新たなる大地へ

巨大な博物館にも、閉館時間 がやってきた。このフロアでモ ンスターたちは、自分たちをは るかに超えた存在の言葉を聞く。 存在は語る。結局、進化の先

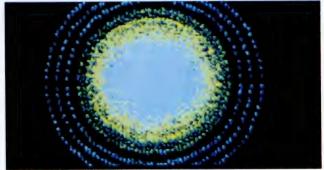


●博物館が消える モンスターの 小に、いいえぬ何かを残して……

にあるのは滅亡なのだと。賢くなりすぎ頂点を極めれば、あとは消滅するしかないと。そしてモンスターに、自分たちもその過程を急速に歩んでいることに気づかないか、と問いかける。

そして、人間を滅ぼしたのは、 モンスターではない、とも教え てくれる。人間を滅ぼしたのは、 彼らの心の中にある悪魔だと。 戦争も災害も大王も、すべての 諸悪はその悪魔が実体化させた のだそうだ。

モンスターたちは、あまりに 多くのことを学んだ。不安の色 を隠せない彼らの行く手には、 新たな大地が広がっている……。



**●**モンスターも、そしてフレイヤーも謎の存在に大きな影響を受けたはず



### 謎の生命体、スナッチャーが出現する

1991年6月6日、モスクワのチェルノートン研究所で原因不明の大爆発事故がおき、人類史上最大の大惨事になった。この事故によって極秘に開発していた細菌兵器ルシファーα(アルファ)がもれだし、1週間後には、

東欧諸国、ユーラシ たチェルア大陸の約80%が死滅したのである。人々はこの大惨事を「バイオ・ハザード(生物災害)」と呼んせ

半年後、猛威をふるっていた ルシファー $\alpha$ は、アジア圏内に 入る途中で突然変異ののち無害 になった。そして、不毛の地と



● こが、世界型様がハイオ・ハザートを起こしたチェルノートン研究所の中である。

化した東欧地域は国連の中立地 帯となった。

そして50年後、新国際都市ネオ・コウベ・シティでは、2039年の初接触以来、謎の生命体バイオロイドが徘徊し、まさに人類存亡の危機に瀕していた。彼らは毎年冬になると現れ、人を殺害し、密かにすり替わり(スナ

ッチ)何事もなか ったように生活 するので「スナ ッチャー」と 呼ばれる。

### 恐怖の渦中、ジャンカーが発足

彼らのスナッチはすり替えられた本人とまったく見分けがつかないため、人々をパニックにおとしいれた。

こうして2042年8月、対スナッチャー特捜隊「ジャンカー」が発足したのである。正式な呼び方は、「Judgement Uninfected Naked Kind & Execute Ranger(スナッチされていない純粋な人類かどうかを判定し処理する特捜隊)」の略。また「層鉄処理人」の意味

も含まれている。

ジャンカーたちはそれぞれスナッチャー捜査のための規律「ジャンカー5ケ条」と人民のジャンカーが行う直接検査の拒否権を示した「スキャニング令状」の2つの規程にもとづき、任務を遂行しなければならない。

また、ジャンカーはごく少数 であるので、スナッチャーに関 して市民の協力をあおぐために バウンティ・ハンター(賞金稼 ぎ)制度を設けている。

### いまだかつてないカラフル・メッセージ

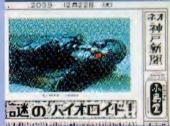
このAVGには、 今までになかった画面表示方法が使われている。メッセージ部分を見てみると、 人名や重要な単語、 言葉などが赤や青や 黄色の文字でいろのがわかるはずだ。これなら メッセージの大事な

ところが一目でわかってゲーム も進めやすいね。また、AVG の基本として当然、会話だけで なく、コマンドにも注意しよう。



●◆人と会舗をして いると、予然新しい コマントが出てくる ときかあるので、注 贈しよう





●バイオロイトの計算は人々に配合 をもたらした

狂気と退廃の街ネオ・コウベ・シテを守るジャンカーたち

特捜隊ジャンカーは、スナッチャー捜査の指揮をとるリーダー格のヘッド、メカニックやオペレーターを務めるスタッフ、実際に捜査をすすめるランナー、そしてランナーに同行するサポート・ロボットのナビゲーターで構成されている。

また間接部門として、現場の後処理を行う鑑識課プロペイも「ジャンカー」に含まれている。それではジャンカーたちの紹介をしよう。

### ジャンカーのヘッド

### ベンソン・カニンガム

ジャンカー本部局長。46歳。 20代の頃、特殊部隊で戦略教官 として働いていた経験をもつ。 冷静な判断力と緻密な戦略は、 ジャンカーたちをつねにリード してきた。語学、科学、法学に 堪能。武術では「ジュウドー」で オリンピックに出場したほどの 腕前だ。対スナッチャーに関し ては、右に出るものはいない。

IUNKER







ひミカって本当に美人

その1



#### ハリー・ベンソン

ジャンカーのメカニック・マン。55歳で未婚。大惨事により両親を亡くし、政府にひきとられる。14歳で工学博士号を取得する天才。第3次世界大戦のとき、NATO軍兵器開発スタッフとして数々の新型兵器を考案。



以後、NASAに移り、ラムジェット・エンジンの開発にたすさわる。ノーベル賞を3度も授与されている。名誉のわりには、ラフな服装が好きなようすでアポロキャップがトレードマークになっている。

### オペレーター担当

#### ミカ・スレイトン

厳重なジャンカー本部の受付 嬢兼オペレーター。24歳の未婚。 コウベ学園都市大学で犯罪心理 学、社会情報処理学を専攻。日本系とユダヤ系の血をひく超美 人。卒業後コウベ特殊犯罪研究 所で、数々の猟奇殺人事件を担 当、危険とされている手法を 形にとりくむ。その後 職。ジャンカーへは局長の推薦 で入局。一見クールだが、情熱 的な女性である。彼女なら、スナッチャーの犯罪心理をよむ。 とは、カンタンかもしれない。

### STATE OF THE PARTY OF THE PARTY

#### ギリアン・シード

主人公、推定31歳。3年前より記憶喪失。それ以前の記憶は深い謎だ。妻のジェミーも同じ記憶喪失だという。



**○**ジャンカーの武器、フラスター を持つ姿がシブイ



ジャン・ジャック・ギブスン



●元科学警察官。妻をスナッチャーに 殺され、ジャンカーに転職した

### ジャンカーの装備

### ●**ナビゲーター**

ジャンカーには捜査サポートの目的で「ナビゲーター」と呼ばれる分析ロボットがつき、捜査上の分析、記録、通信、また、センサーで危険察知を行う。精密機械のわりにしぐさや性格がひょうきんで憎めない。



●ナビゲーターはいつもランナー とともに行動するのだ



### ジャンカー本部、ここからスナッチャー捜査が始まる

ジャンカー本部は、ネオ・ユウベ・シティのセントラル区、ポート・アイランドにある、コナミ・オムニビルのフロア)50におかれている。

本部内はいくつもの部屋に分

かれており、それぞれに重要な機能が備わっている。特に、射撃ルームやコンピュータ・ルームなどは、何度も足を運んでうまく使いこなそう。でないと、スムーズな捜査ができないぞ。

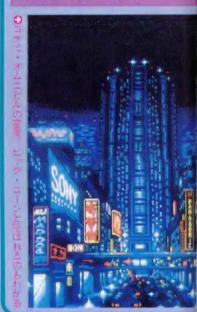
### ムービング・ウォーク

ムービング・ウォーク式の廊下 だから、立ち話をしている間に目 的の部屋まで行くことができる。 ミカに行ってみたい順に案内して もらうといい。便利な世の中になったものだ。



○ このアニメ処理と音はヒックリ 両面がけなのが残念

### ジャンカー本部



### フロント

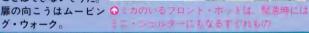
ジャンカー本部の唯一の入口。24 時間体制でモニター、センサーによ る監視が行われてれている。・

部外者は一切立ち入り禁止であり、 オペレーターが常時勤務、チェック している。

ここにいるのがジャンカーのオペレーター、ミカ・スレイトンだ。自己紹介をした後で、彼女にはこれからこの本部のなかを案内してもらうから、はじめのうちは紳士的に会話を進めよう。

一緒にいるうちに、ミカはジャンカーについてなどの情報を教えてくれるが、くわしい話はほとんどしてくれない。局長に聞いてくれということだ。

本部内を案内してもらうために、ミカに本部に うために、ミカに本部に 通じる扉を開けてもらう。 この扉は耐熱耐ショック・シールドで保護されていて、かなり丈夫に設 計されている。たとえ戦 車でも本部内に進入する ことはできないそうだ。 扉の向こうはムービン







### ジャンカー局長室

局長室は作戦指令室でも ある。全ナビゲーターから の情報がたえず入手でき、 いつでも指令が出せるよう スタンバイされている。

中に入るとヘッドのベンソン・カニンガムが待っていた。絵が飾ってあって、なかなか落ち着いた部屋だ。ここでは、局長にあいさつをしたあと、ミカから聞けなかった、ジャンカーについての詳しい知識や規則などいろいろなことが聞ける。有能なジャンカーのギブスンの一人娘の話も聞く。



有能なジャンカーのギブス ○とりあえず いろいろ話を聞こう 知臓は ンの一人娘の話も聞く。 ※いほど自分のためになるのだ

#### デカ部屋

ジャンカーのなかで最も危険な任 務を請け負うランナーたちの部屋で ある。ここにも、膨大な量の情報が たえず流れている。
奥のデスクはギリアンが使い、手前は凄腕の同僚ジャン・ジャック・

前は凄腕の同僚ジャン・ジャック・ ギブスンのデスクだ。いま彼は出動 中だった。「彼はいまどこに……」、 ギリアンは不吉な予感を感じた。



### 射撃ルーム

ジャンカーが射撃訓練を行う場所 である。射撃訓練システムのジャン カーズ・アイが設置されていて、突 然、アクションモードに切り換わる。 さっそく訓練をしてみようと思った が、専用の武器プラスターを持って いないので後回し。メカニック・ル ームでもらってこよう。



**)**普長はここでフラスターをおもい。 トリルーはなせるそ

### SNATCHER

### メカニック・ルーム

ジャンカーで使用されるすべての 武器、装備の開発とメンテナンスが ここで行われている。メカニックマ ンと呼ばれるスタッフが、CADシ ステムや作業ロボットを使って、設 計や開発、制作、修理などのほとん どをおこなう。この部屋自体、工場 といえるほどだ。

メカニック・ルームに入ってみる と、もぬけのカラだ。しかたがない ので、ほかをまわってからしばらく して行ってみると、スタッフのハリ ベンソンが戻っていた。

彼と話をしていくうちに、相棒の メタル・ギアmk2(SR以降)と専 用のブラスターをもらって、これで 捜査準備はOKだ。それにしてもこ のポスター、ハリーの懐古趣味で古 臭さがただよっているぞ。



●3度もノーベル賞をもっ ○この工場できまざまな機械が開発され、修 押されていくのた た男は鶏が違う?

### コンピュータ・ルーム

ここはコンピュータ・ルームだ。 ジャンカー本部を統制するマザー コンピュータ「ガウディ」との 端末が設置されているため、さ まざまな情報を引き出すことが できる。引き出せるデータには、 人物ファイルや事柄ファイルな どがある。

「ガウディ」は、ジャンカー本 部だけでなく、全国のデータ ・ベースと直結している、有能 な人工知能システム、バイオコ 〇たくさんの光かきらめいて ンピュータなのである。

捜査の途中で行きづまったり、わ からないとき、「ガウディ」はとても 頼りになる存在なのだ。それでは、 実際にマザー・コンピュータ「ガウデ ィ」にふれてみよう。



タ・ルームはまるでプラネタリウムだ

### マザー・コンビュータ「ガウティ」にふれる

めに自分のIDカードを入れておく。の最中に登場した名前は、つねに書 名前の確認を終えたら、データを引 き取っておく必要があるね。

き出すことができる。次に人物 か事柄かを選択して、ファイル を呼び出そう。名前はフルネー

●ⅠDカートを入れないと、便 えない。ガンコなガウティ

ん器ファイル 化たい人間をきゃー人力して下き (カスレイトンマ\_\_\_\_

○○カウティの無有は さる もカングン コンピュータの指 示に従って、人力すればすくに データを引き出せるのだ

まずは、「ガウディ」に入りこむた ムで入力しなくてはならない。会話





### ジャンカーの装備

●ブラスタ**ー** 

スナッチャー処理のための唯一の 武器。フィードバック機構を採用し、 使用者の反射スピードによって無限 に速射を高めるこ

とができる。素材 はスーパー・エン ジニアリング・プ

ラスチックと炭素繊 維、セラミックを使用 グリップトリガーは使用 者にあわせて設計しているた め、それぞれ自分専用のブラ スターが製作される。ハリー からもらったら、射撃訓練で 腕をみがいておこう。





メカニック・ルーム でハリー・ベンソンと 話をしていると、突然、 ナビゲーターのメタ ル・ギアを通して連絡 が入る。腕利きのジャ ンカー、ジャン・ジャ ック・ギブスンからだ。

援頼む……」 さっそく捜査開始だ。 相棒のメタル・ギアを 引きつれてフロア150 にある駐車場へ急いだ。 両用車トライサイクル タル・ギア、よろしくたのむせ に乗りこみ、ギブスン のいる現場へと向かう。 はたしてその男はスナ ッチャーなのだろうか。 もしそうなら、ギブス ンは無事でいるだろう

「スナッチャーらしき

男を追い詰めた/ 応



ジャンカー専用の空陸 〇トライサイクルに乗りこんで出動 相降のメ

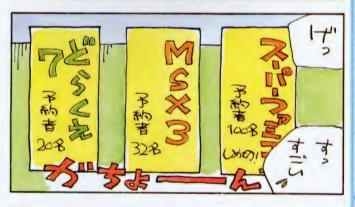




## Game Crusaders







### stores「予約も先どり時代」

「ちょっとそこのにいちゃん。いいハナシがあるんだけど……」。 と影の情報屋にそれとなく聞いた話によると、都内の閑静な住宅街の近所の、これまた静かな商店街の一角にあるショップだそうだ。このショップでは、なぜかゲームの発売

日に並ぶ者はないという。 早く並ぶかよりも、いかに 早く予約するかが決め手に なっているらしい……。 都心から離れると、こうい うへんなショップがあった りするんだよね。出る予定 のなさそうなゲームまで予 約を受け付けてたりして。

### ゲームのぞき穴

穴野のぞ子ちゃん(仮名)もオフロにはいること4か月。だいぶのぼせてきました。さて、のぞ子ちゃんはなにをしているのでしょう?
①のぞかれているのに気づいてオドロいている/②連載イラストの最終回で踊っている



### 小林ひとみのパズルインロンドン

#### 結婚しちゃったけれど その後お元気ですか~

パズルが難しくてなかなかグラフィックが見られない人が多いと思うけど、このウル技があれば全部見られます。まず、タイトル画面になったら(CTRL)+(STOP)と押し、つぎにLOAD"GIA"とやってから、SCREENB:RUNと打ってリターン。するとつぎつぎに、エッチな絵が見られます。

(長野県/ささひで・16歳) ☆よろこんでいただけましたか?





Hitomi Kobayashi

An Lourotom

たんですね もう



### 不思議の壁

### また隠れグラフィックを見つけてしまった!

エンディングで(CAP)を押して口を押すと、隠れグラフィックが見られます。また、ゲーム中に(F4)を押すとブロックがすべてくずれます。

(栃木県/もへもへ・?歳)



う一つのエッチが見られるこのあどに今度は日を押すと



ゲームは、小林ひとみの長野・ささひでクン、とても恐ろしいワールドゴルフ $\blacksquare$ の栃木・清水賢次クン、ボスの一声でイラストの新潟・入沢孝之クン。以上3名。テレカはもへもヘクン、宮本クン、菅野クン、ボウス&ボウス&バウス、たかクン、のらっペタクン、墨クン、君和田クン、北須クン、菅原クン、三冠王クン。以上です。

イラスト=中野カンフー! カット=相沢コージ



アルギースの翼・隠しイベント アルギース国の大地の石像の東のくぼちで南を向いて足元を調べると、水の精霊が現れます。「お前の落としたオノは金、銀、銅のうちど れか?」と聞いてくるので、命のオノと答えると60000もらえます。また、西の地の風の塔の前から東に6歩、南に1歩のところで足元を調べると、子供がかめをいじめて いるので、10000払ってかめをゆずってもらう。このかめをいじめると妹のレベルを16にして、魔法をすべて教えてくれる。☆すべて、工画堂スタジオが公表しています。

### イースI

#### ボスキャラが出てこな くなっちゃうんだよ~

最初と4匹目のボスが出てこ ない技です。まず、ボスの部屋 の前で『イース』のデータディ スクに入れ換えます。最初のボ スは、部屋に入って変なメッセ ージがでたら『イース**I**』のデー タディスクに入れ換えればOK。 4匹目のボスは、部屋に入って すぐにセーブし、電源を切って 『イース』』をたちあげ、『イー



○あ~、ボスキャラかいる フも少ないし、やだなぁ

ス』のデータをロードしてから、 『イース』』のデータディスクに 入れ換えれば口Kです。

(兵庫県/宮本利広・ア歳)





### フィードバック

#### パッケージと同じ隠れ グラフィックが出る!

フィードバックに隠れグラフ ィックがありました。(CAP) を押しながらたちあげて「TB CNO」マークが出たら手をは なします。すると、デモの最後 でパッケージと同じグラフィッ クが見られます。

(東京都/伊藤一臣・16歳)



○きれいなグラフィックは心に安 らぎをあたえます。いいものです ☆もとのハガキではF1、F2、 F3、F4、F5、ESC、CT RL、SHIFTだった。

### FMパックの影響かつ 音の隠しコマンド流行

ミュージックモードを発見し ました。やり方はかんたん。デ モがはじまったら(丁)を押しな がらスペースキーを押してくだ さい。すると、16曲のゲームミ ュージックと16種類の効果音が 楽しめます。ミュージックモー ドからは、(GRAPH)を押す と抜けられます。

(東京都/菅野飛鳥・14歳)



◆サウンド選択画面。カーソルキ で選んでスペースキーで鳴る! ☆うーん、この技はぜひFMパ ックを差して聞いてほしい。フ ィードバックは音楽がいいけれ ど、ゲーム中はじっくり聞いて るひまはないものね。

### パロディウス

### これはボスの曲のみの サウンドテストかな?

オプションを装備したらボス の手前で画面の左端にいく。そ して、オプションを魚みたいな 敵に重ねて撃つ。パワーアップ カプセルが出たら、取らないで そのままにしておく。BGMは ボスのところの曲になるのに、 ビッグペンギンは出てこない。

カプセルを取ればボスが出て きて戦えます。

(大阪府/ボウス&ボウズ&バ ウス・ ?歳)

☆曲を聞きているうちにだんだ んといそがしい気持ちになって きて、明日のぶんの宿題をはじ めてしまう人も多いでしょう。



○写真でどの位置かを参考にして 挑戦してください



○広島県/ぺん太・?歳の作品

### X·Z·R(エグザイル)

#### 楽勝でレベルアップす る安全地帯を見つけた

エグザイルで、プレイしはじ めたばかりの頃のサドラーは、 「これでもアサシンの戦士かよ おっとあきれかえっちゃうくら いに弱い。敵にちょっとさわっ ただけで死んじゃうんだもの。 でも、ぼくは絶対に攻撃されな いで、敵を倒せる場所を見つけ ちゃいました。バグダッドへの 地下道に入ったら、下がってい るツタにつかまって、地面の高 さに剣を突き出せるようにしま す。あとは、敵が出てきたら、 ツンツンするだけです。それか ら、最初のツタを下りてすぐ右 の足場の上も安全に敵をやっけ





ることができます。

(東京都/ハシシ最高・25歳) ☆お金がたまって、サーベルに 買い替えられるまで、ここでが んばってみよう。



ルパン三世パピロンの黄金伝説・無敵技 スタートしたら (FI)でポーズをかけ、T、Y、U、F、G、H、J、C、V、B、N、Mをすべて同時に押すと、ルパンが無敵になりいくら体当たりされても、体力がフルに回復します。 (秋田県/飯坂直樹・14歳)☆Mマガに載ってたなぁと思ったら、同じ人だった。当然この位置になってしまったけれど、Mファンに届いたハガキはMマガに書いてあったほど詳しくなかった。でも、こういう要領のいいヤツって好きだなぁ。

### ワールドゴルフェ

#### いきなりレベルが最高 になってしまうぞ

まず、ディスクを2枚とも書きこみ不可にしてからふつうにゲームをはじめ、ENIXオープンをクリアします。そして、表彰式になったらNO.1のディスクに入れ換えてメニュー画面にし、ステータスモードを選びます。すると、名前が「ABCDE」で、レベルがスタープロ、賞金が2470万円(ちと低いかな)、クラブセットも4種類、さらにトロフィーが16本(ホールインワン賞含む)という恐ろしい選

手ができあがり ます。

続けてゲーム をするときは、



ディスクをNo. ○東京都/佐藤 とにもどしてお 達也者の作品 かないとバグってしまうので気 をつけて。

(栃木県/清水賢次・?歳) ☆驚きすぎてバグってしまった。



℃こんなバケモノみ

### ドラゴンクエスト』

#### またまたMSX版オン リーのウル技なのかな

ルプガナの町で船をもらって 北西の写真の場所に上陸してま た船に乗って移動すると、上陸 した位置に船が残ってしまう。 (大阪府/KANTARO・?歳)

☆う~ん、これは船に スプライトを使ってい ないからだろうと思う。 MSX2版は確認して いないからわからない けど、とにかくこれと いって意味がないこと には変わりない。





### ソリテアロイヤル

#### カードゲームにあきた らアクションで口直し

Disk BASICをたちあげてからソリテアロイヤルのディスクを入れて、FILESと打ってリターンすると下のほうにBASICプログラムらしきものがあります。これをLOADすると3つのマウス専用ゲームと惑星着陸ゲームが遊べます。

(群馬県/のらっペタ・?歳) ☆同じゲームがディスクステー ション創刊準備号にもあったの でぜひ試してみてほしい。



○マウスゲームの1つ、ブロック くずし。けっこう燃えつきるのね



### 忍 者

#### 気の短い人には不向き かもしれないのですが

真のエンディングを見たら、 なにもキーを押さずにそのまま にしてみましょう。一種のサウ ンドモードにはいります。

(秋田県/たかたまぱるぷ・?歳)





### ディスクステーション創刊号のゼビウス

### ここだけのおいしいウ ル技を2本紹介しよう

タイトルが出たら [ESC] を押しながらスタートさせると 無敵になりますが、いずれバグ ってゲームができなくなります。

(千葉県/君和田修・16歳) ゲーム中にリターンキーを押 すたびに自機が4種類つぎつぎ に変わります。

(兵庫県/辻充孝・15歳)



☆ディスクステーションのゼビ ウスをやったことがあると、|| 月号のゼビウスの記事のBマー



クとSマークは逆じゃないか? という疑問を持つと思うけど、あれはゼビウスの製品版では正しいのです。ウソだと思う人は買ってみなさい。なぜディスクステーション版と違うかというと、そこには長野県の諏訪湖ほ



●新潟県 入沢孝之。えつ、ゲームとの関わりがないって? ディスとの関わりがないって? ディス

ども深い謎があるのです。Sが スコアでBがバリアだったのが Sがシールド、Bがボーナスに なったのだから。いったいどう してなのでしょう。



・このころ、MSX・FANによく載っているのですが、「たちあげる」ってど一ゆ一意味ですか? ねーおしえて一! (新潟県 あおいねこ・15歳)

・・似たようなことばに、手をあげる、顔をあげる、などありますが、あまり関係はなさそうです。また、花火をあげる、線香をあげる、といった、めでたいのか悲しいのかはっきりしろ! といったものもありなんだかよくわかりません。ほかにも気勢をあげる、男をあげる、米価をあげる……いろいろです。

れていないために送れないでいるのです。 口月中に連絡がない場合はプレゼントが無効になりますので御注意ください。 6月号以前の採用者でゲー 不安だという人もい



最近のMファンはなかなかすごり。むかしは食事とり いつつ雀荘だったけど、いまはほんとうに食事をして いる。十字軍だってすごい。先月の激ニャンといい今 回のぎゃん自己といい、まるで緊急報告がよみがえっ たようだ。え、ちっともすごくなり? そうかなぁ。

ゴッドハンド氏はとにかくツ モがすごい。リーチをかけたら ほとんど一発ツモ/ 親のとき は八連荘されることもしばしば。 でも、弱点も探せばある。

その1、先に他家にリーチさ れるとひたすらオリて安全牌を 切る。その2、氏は他家の直撃を 受けるか、ツモられると、どヅ ガン状態になってめちゃくちゃ

な麻雀を打つようになる。 この2つの弱点につけこも う。まず、氏がリーチをか けるまえにテンパっていな くても、リーチをかけて氏 にはオリてもらおう。オリ ているあいだに他家がツモ アガリすれば氏はどヅガン 状態になる。氏が親のとき のほうが効果は大きい。

ためには氏のリーチのあと、氏 がつぎのツモをするまえに鳴い てしまうのも手だ。一発ツモが ないぶんだけ楽になる。氏の連 荘が止まらなくなったら、わざ とツモあがりをして役なしチョ ンボをしよう。八連荘を阻止し て氏のリズムをくずすという. 一石二鳥の技だ。ただし、かな り点棒がないと自殺行為になる。



●あいかわらず光ってる(頭が輝いている また、八連荘をさせない わけではない)脅威ツモのゴッドハンド氏

### 律見江ミエの「ちゃ

テンパイしているとき、役の あるなしにかかわらず律見江ミ エが当たり牌を出したら、ロン しよう。すると彼女は「ちゃい」 をする。そこで、役がある場合 は「ちゃい」を認めず「だめ」を選 び、役がない場合は「まっいい か」を選ぼう。「ちゃい」をした牌 は、彼女のみならず、他家もそ の牌のスジは危険と読んで、こ ちらが切らないかぎりほとんど



出なくなる。役があるときは、 そのままの待ちではアガリにく くなるけど、待ちを変えればヒ ッカケもどきになる。逆に、役 がないときは荒牌でも1人テン パイになりやすい。

持杉ドラ夫にはこれといった 欠点がない。さすがは主人公/ 役得だねえ。そこで、タコや律 見江ミエと一緒に打たせよう。 すると、彼のほしい牌が他家に アンコられている、いわゆるア ンコ場になりやすい。ドラ夫は 手を作りにくくなって苦しいは ずた。この場合、自分もトイト イに走ってもいいが、鳴くスピ ードはタコが一枚上だ。ここは、 七対子ねらいにして他家の待ち



このグラフ

をうまくかわそう。勝率が高く なるぞ。もっとも、ドラ夫のこ とであるから、ドラ夫自身が四 暗刻をツモってしまい、泣くに 泣けなくなることもある。

勝率を上げたいなら字牌の扱 いに気をつけよう。

店野真澄太、タコ宮内、オク トパシーふみ、貧乏おやじは字 牌はほとんど一鳴きするので、 東場の序盤では切らないように しよう。セオリーを知っている

者は南家になると鳴くので、南 家にだれが入ってるかをつねに 注意しよう。逆に、ゴッドハン ド氏、北家拳四郎、中島八コは、 まず鳴かないので、無視しても いい。そうそう、原作をよく読 んでおくことも忘れずに/

### 通り抜けできます

抜け子ちゃん(仮名)は、じつ はサンタクロース。というわ けでと一とつの最終回だった りする。というふうにイラス トレーターに終わらせられて しまった連載イラストだった りする。次号の通り抜けのア タマはいったいどうなるか? それは編にも読者にもわから ないのであった(りする)。



11月号で募集しましたハイド ライド3の最高レベルはかなり の応募数になりました。が、ま だ100万人には達していません (あたりまえか)。しめ切りは12 月15日必着です。

ところで、今回は途中ですが いろいろな意見があるようなの でざっと紹介します。

●最高レベルは78ですどうして かというとおじいちゃんの歳と



同じだからです。(栃木県/加藤 舞・3歳)/悪レベルは999。学校 のコンピュータで計算したんだ から間違いない/ (大阪府) 田中友樹·17歳)

・・・ めぞん一刻・完結編』の | 日目でお酒がつきてしまい、2日目の宴会がクリアできません。(東京都 おおとり・ラン・まり・?歳

このような極貧状態のばあい、朱美さんに何度も話すとたま~にカップ酒がもらえるので、それを自分で飲まないでほかの人に消費していただきましょう。 これをいくどとなくくり返していけば時間はかかるけど、何とかクリアすることができるでしょう。



最近、Mファンはクルマづいている。11月号のエディターボイスで紹介されたNやKのほかにも、毎日のようにチェーンされる百字軍のボスやドアをしめたら車のリアウィンドが砕け散ったFFBのTなど……。こんなオトナにならないように願いをこめてこのゲーム。

### 5 4 3 7 7 8

#### BRAZILIAN-GP

#### ROUND1

ブラジル・グランプリのセッティングは、エンジン→A、サスペンション→C、タイヤ→A、ウイング→Aにして燃費をよくする。ポイントは5コーナーと9コーナー、ここはパワーアップでクリア。ほかのコーナーはインについてステアリングをもどし、タイヤをいたわる。



### より速く走るために

コースは全部で16あるが、今回ははじめの2コースのみ攻略してみよう。そのまえに速く走るためのテクニックを整理してみた。AボタンとBボタンを同時に押すとパワーアップになり、コーナーリング時などにタイヤのグリップがよくなる。これでコースアウトしないですむ。また、パワーアップをスタート時に使うと、ふつうよりも短い時

間で最高速になる。

最後に、このゲームではアウトインアウトの原則はあまり意味がない、ひたすらインベタでコーナーの内側を走るといい。(執筆協力・T&Eの守實さん)

Wr=ブレーキかパワーアップ

◎ =危険ゾーン

P=ピット

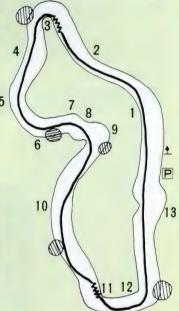
数字= コーナー

#### SANMARINO-GP

#### ROUND2

サンマリノ・グランプリのセッティングは、雨なら、エンジン→A、サスペンション→C、タイヤ→C、ウイング→Aにしてオーバーステアで走る。晴れなら、ブラジルと 5同じセッティング。ポイントは3コーナーと11コーナーでパワーアップを使うことと、10コーナーの手前でインにつけること。





### イラスト&お知らせ

今月はたいへんだった。何が そんなにたいへんかというと ……そうだこれをクイズにしよ う。題して「十字軍はいったい何 がたいへんだったかクイズ」。



ハガキに答えを書いて、編集部に送ってほしい。しめ切りは12月8日必着。とくに正解はないけれど、なるべく想像力たくましい内容がいいな。



### 激ニャンクイズしめ切りのびる

11月号の激ニャンクイズのしめ切りを11月15日必着までのばします。ソフトの発売がのびたのです。詳細は11月号を見てね。

### リターン・オブ・ イシターのフォロー

日月号P16でニュートラーズ スペル I 、II は意味がないとあ りますが敵のスペルによるダメ ージを減らす効果があります。

### 投稿大募集

①ゲームのぞき穴→ウル技。②通り抜けできます→Q&A。③名場面見せびらかし→おもしろい画面を写真に撮ろう。④ものを書く会→作文を送って。⑤ザ・ほめごろし→ソフトを笑いながら批評しよう。⑥新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。イラストも内容を問わず、待ちに待ってます。

あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。優秀な人にはMファン特製テレカか、ゲームをプレゼントします。



ハインドゥ・ギャルズ」で、どうしても女の子と最後までいけません。それと、アドレスチェックのしかたがわかりません。(山梨県 37歳のオジン)
 セリフをうめるとき、入れることばがわからなかったら、[ESC]を押すと出てきます。そしてメモをとっていくと、完璧に最後までいけます。アドレスチェックは女の子が名前やら職業やらをいったら、リターンを押せばいいんですが、マニュアルに書いてま……げっ、書いてないや。困ったなあ。



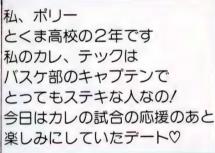


佐藤先生おとくいめ うブコメ広告マンガよ♡

## テックとポリ



+テクノポリス編集部



どこに行くのか な? 彼の お気に入りは ティル・ナ・ノーグII けど カレは 私に気をつかって あとで必ず 私の好きな

美少女ソフトコーナ か同人ソフトコーナー

に寄ってくれます



30センチも 身長差がある 2人だけど 私は そんな彼が 大好きで一す



定価480円 毎月8日発売

徳間書店





## まだ間にあうかもしれない

#### MONTHLY ビーシーエンジンファン MONTHLY MONT

**BATTACK** 

スペースハリアー

タイムカウンターで敵の出現をチェック。マップに攻略ポイントが細かく書かれている。しかも、全18ステージを完全に攻略! もうこれ以上必要なものはないだろう

ファンタジーゾーン

開発資料を特別公開。敵の行動パターンが、ボスの弱点が、コインの有効な取り方がわかって しまう。いままで行けなかった先のステージを見ることができるはず



**ENEW** 

ドラゴンスピリット

ステージ3までを マップ化



定言七番シリーズ

3章までの ルートマップ



5人同時プレイの楽しさ



■連載

**UL-TECH** 

Wonder Land

50本のウルテクを一挙掲載



- ●PC SCRAMBLE ごちゃまぜなんでも紹介
- Coming Soon 超新作ソフト情報をつめこんだ



で映ナムコ・SEGA/NECアベニュー・HUDSON SOFT/ATLUS・IREM CORP. ALL RIGHTS RESERVED・FACE・AZUMA

## **DTHELINKS INFORMATION PAGE**リンクスのラジオ番組



電話回線を使った通信のリンクスが、ラジオ という電波の通信とまぜこぜになった。放送 のスタジオでチャットするっていうことは、 いったいぜんたいどういうことなんだろう?

### リンクスは いつでも・ ライブ!

先月号でお知らせしたように、10月からニッポン放送(残念ながら関東地区のみ)でラジオ番組をもつことになった。この番組は、毎週金曜日の夜8時~10時の「ときめきBANANAア



イドルオーディション」という 生番組だ。番組のスカウト隊が 街で女の子をスカウトして、番 組ではその女の子が登場してい ろんなハナシをするというもの。 来年の3月ごろにはこの中から ほんとうにアイドルを出しちゃ おうというのだからスゴイ。番 組を聞いていればスカウト隊の 行動がわかるので、アイドルに なりたい女の子はそこへでかけ ていってしまえばいいのだ。そ こで、番組を聞いている人は今 週出た何番の子が元気があって いいな、と応援して参加すると いう仕組みだ。リンクスでもも ちろん応援する。





のはい、それではキュー!

#### ○スカウトのときの写真。かわいい

### ガイド リンクス内のイベント情報

#### 11/9 ●『ネットワークラリー』チャンピオン勝ち抜き戦

毎週金曜日に行っていた大会を、今月から毎週火曜日に変更。 スタート時刻は今までと同じ夜9時から。最近会員が増えて、 レベルもアップ。勝ち残るのはたいへんなのだ。15日、22日、 29日にもあり。

#### 11/10 ●木曜クイズ

先月にひきつづき好評のクイズ。 2 週間に I 回、 A I クラブの クイズハウスで行う。全間正解者の中から抽選で I 名に O F (オリジナル・フォーマット→メール用のオリジナル便せんのこと) がもらえる。 24日にもあり。

#### 11/15 **LINKS文化**祭

「ネットワークで、キミの文化度をチェック!」がテーマの文化祭だ。特別にもうけた文化祭BBSで、自分をどれだけ表現できるか、がポイント。ギャグでせまるか、CGでとりくむか、詩で挑戦するか、それはキミしだいなのだ。ふだん他人には見せない知的な側面をチラリ、なんてね。また、文化祭用に無料チャットも用意されるというハナシだ。みんなにおいていかれないように、今から速攻入力の練習を!

### 第1回は こんな感じで スタート!

さて、なんだかわけのわからないままバタバタとすぎた第1回の放送。これから、パーソナリティの吉村明宏さんやアイドルのたまごの女の子たちがなれてきたら、リンクスでいろんなことをやっちゃう/のだそう。リンクスでは当然、この番組のためのコーナーをメニューのひとつにくわえて、番組と連動していく。会員の人はそこへどんどん質問や応援のメールを出しても楽しいし、今後予定の生

放送中のチャットに参加するの も可能だ。それと、リンクスの 端末(あたりまえだけどMSX のこと)を12月にできる原宿の 人気館(おもちゃのタカラさん が作っている)という若者むけ のビルに設置したり、文教堂と いう本屋さん(神奈川県川崎市 の宮前平駅前店と東京都江戸川 区の葛西駅前店の2か所)に設 置して、ここでもみんなの参加 ができるようにしていく予定だ。 今(10月の17日)ではまだ設置さ れていないけど、この本の発売 日には、放送の内容をはじめい ろいろ進んで、かたちになって いると思う。これからのリンク スのがんばりが楽しみ/



京都でもラジオ番組スタート/||月4日(金)から、KBS放送で、AIクラブの寺子屋の先生ガンビータイラ氏がパーソナリティの番組を放送中。毎週金曜夜8時40分~9時10分「天才タイラのパソコン通信生本番」。番組中ではずっとリンクスのチャットをやる予定。番組の聞こえない地方の人も、チャットで参加できる。ラジオでタイラ先生のハナシを聞きつつ、実際に打ちこんだ画面を見るっていうのは、いままで誰も経験したことないんだろうなあ。



モデムプレゼントをやったせいなの か、秋になって人恋しくなったせい なのかわからないけど、やたらメー ルが増えちゃったのだ。全部載せよ うかとも思ったが、それにしても多 いので今回はこれだけ。で、Mファ ンを公園の道で拾って、Mファンの 読者になってMSXユーザーになっ ちゃったのんさんのメールを特別で かくした。こんな出会いもある。 メールは日付の新しいのから、上 から下へたてにならべてある。



### MOK! MEXTIACKINDER NO NO. .

いらっしゃいませ。あせらず、ゆ っくり参加してね!

### HFN N00203H Y500 ####

#### THOR I MENTHACKENDENHAL NA なんだかバボみたいなしゃべり方 だ。くせになるとよくないぞ。

MSXEAN

HFH H00203H V500 \*\*\*\* 

### MSXEAN

ふたりでアクセスですか。ともた ちのワってやつですね!

### HFN NOOZOSH Y500 XXXX | Control | Cont

### MOK! MEXTUACKENDEXEND No.

Mファンは何が起ころうとつづけ る。だから応援もつづけるのだ。

| 400 + 000

#### MCYFAN

MOK! MEXTMACKINDEXIND NO. プレゼントでもらったからってす ぐやめないで。よろしくなのだ!

FROM TR 2211000 become to the contract of the	1 -4 (41 - 65
SH I AND THE	1.15 8 00 -
A 401	
4 + 1 M - 11 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 -	
	No. 1
1 * 4 - 1 11 1	14.5

Maria Maria Harris Harris AIクラブの左上のはしっこの駅 前喫茶の方ですね。ど~もです!

### HFN N66263H ¥746 ####

#### MOK! MEXTWACKENDEREND NO. メールがとどいているかどうか 翌日アクセスして調べなかった?

MFN N00203H	<b>¥#</b>
CHARLES AND ADDRESS.	THE RESIDENCE
(d) 25-91 c	1 14 1705
to hand I have to store	TATE AND
1 MARIECEN NOW AND APP.	
S. O. LEWIS WALLANDS D. M.	
the strategy of the high	
CARROLL STREET, SPECIAL STREET, SPECIAL STREET, SPECIAL STREET, SPECIAL STREET, SPECIAL SPECIA	
the of the opening the state	
d was a transfer of the same of	
No a second to the state of the	
to the A the Take the	
As Say Y . Year , the Palls	CHARLES I S

#### MSXEAN

夏のイベントに来たのですか。冬 のも出ますから、また来てね!

HFN Nee203H	¥928 ###
PRINCIPLE SATISFACE	
Annual town and property	
42 5) 54 1 1 1 1 1 1 1	
11 1 12 11 11 11 11	
THE C WHEN I CAND	
Land to the term of the section	
** 115 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11	
THE RESIDENCE OF STREET	
11 NO. P. SSC. 7 T. L. S.	
to the state of th	
Author Comments of the Comments of the	
+ 5 5q Ea/(+0 * 1	

### TOKA MENTINGKINDEKIND NO.

ニスっていえば、女の子のスカ ートが短くていいなぁ~♡

HFN	NØ	8283	H	Y	1,04	0 **
		I to		10		5117 9 84 131 4 85
2	1	1.01		4 1	(1)	
2 0	0	11.00	9.0	13.0	13 8-1	1 44
100	85		K 1	1 157	1	
24.5		to "		S. Ited)	2	
		W I				

#### MOK! MEXTMACKINDEXIND NO.

ファンダムのダウンロードは、人 気があってとてもうれしい!

#### MFN N00203M

#### ¥620 \*\*\*\*

FROM ID 6230023 この #87月 15日20時 こんにちわ。「のん」と もうします。 はっきり ゆって はつメールでかす。 いま、てを ふるえなかから もしかな うっさいます。 ところで、MSXFANの で、あいは こうえんの みちに おちて いたのかか まっかい はし"めまして.....

あのとき MSXは もっていせんで"した。MSXFA NE かいはし"はて3カ月はに FS-A1Fを かい ました。 これが、 A°ソコンが、 すきに なた きっかけて、す。 MSXFANか、 おちてしなかったら ど"うなったて"しょう。

N.Oak

#### FIOK! MEXTBACKINDEXEND No.

道に落ちていたMファンが……目にうかんでくるな。それを拾って、M ファンの読者になって、しかもハードまで買っちゃうなんて……!

### MFN NB0263N 11,280 11Ats Frequency 11 to 12 to 12

MOK! MEXTMACK INDEX IND NO. お礼なんて。それよりリンクスを うんと楽しんでください!

### MFN Neiszesin 11,288 11111 Alexan 11 100 (1) 10 (1

F. J. B. Berlin & Ch. Spire

HOK! MENTHACKINDER ND NO. OFは、そうカンタンにはいかな いところに意義があるのだ。

		11		1			×							1 111	
4 11		27													
	-	27													
1 TO	1			58	Pi	S.	٨	19	9	-	9	b		1	1
4 10															
1.															
No.															
199		10	1.	11.3			-								

#### 

書きこみが少なくても、充実して いることのほうがステキですよ。

### HEN NOUSBORN 14,460 \$1111

### BOK! BEXTHACK BNDEXEND NO. .

これは先月号に載ったメールへの

### HEN NODZUSH 11,610 11111

MOK! MEXTHACK INDEX IND NO. うですかMマガから 革命って いうより意見交換会ね

### MER NODEDSK

### THAK - WENTHACKTUDE WIND NO. 1

主婦っていっても感じからすると 若いんだろうなあ。16才とか?

## 

### BOOK! MEXTWACKINDEX ND NO.

いえいえ、メールがいただけるた けで、Mファンはしあわせです

	eluziusi.			
	Physical Co.			
	45 - 5 22			1 NOTES
	1188			
	angul L			
	the state of the state of			
10 - 1	NAME OF STREET	150	1 1 11	
11 611	mad . 7 2-1			200
	10 mm			
	-9.1 10			
	CARRY N		1123 1131	
00 10 110	D 5- 11 1			
	1 4 7 1 10 4			_

#### MOK! MEXTMACKINDEXIND NO.

どうも、こんにちは。これからも ファンダムをよろしく!



ネットワークの内容についての問い合わせ、ネッ トワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、 リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか 電話で直接つぎのところに問い合わせてください。 〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル 二条殿町548 ナショナルビル2F 日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係

〈電話〉 075-251-0635

BIT **203-479-4558** 発売中

FMパックはMSXに音革命を起こ した。1万円以下でFM音源なのだ から。でも、自分で演奏しよう ると覚えなくてはいけないことが **り。もっとゲーム感覚で遊ぶには、** 

媒	体	[ROM](要』)
対応	機種	MSX MSX 2/2+
RA	M A	32K
セーフ	ブ機能	ディスク/PAC/テープ
価	格	6,800円

#### 初心者でもすぐ遊 FM音源用作曲ソフ

38ページの「FM音源プログ ラムコンテスト」には選考担当 者がヒーヒーいうほどの応募が あった。そのくらい、FM音源 (MSX-MUSIC) はMSXユ ーザーに支持されているわけだ。 しかし、FMパックユーザーの なかには、『アレスタ』などを迫 力サウンドで遊んでいるだけの、 たんなるゲーマーも多いだろう。

とはいえ、FMパックだけで 作曲家になろうと思ったら、す こしはBASICを勉強しない といけない。そんなことをして られない、日夜新作ゲームの攻 略にいそがしいゲーマー向きの ソフトがこの『シンセサウルス』 (バージョン1.1)なのだ。

音作り、曲作り、演奏がカー ソルキーを操作するだけで、ま

るでゲームをプレイしている感 覚でできてしまう。もちろんア イコンの種類なんかは覚えない といけないけど、ナントカエラ 一なんてのはでないから、なん となく安心。

また、MSX2/2+では、マ ウスを使用するとかなり操作性 が向上するのでほしいところだ ね。それから、発売されたばか 0

りのMSX2+でFM音源を内 蔵している機種ならFMパック がなくても使える。

### 楽譜作成 モード

BASICがわからなくても 作曲できるけど、ほかに勉強し なければいけないことがある。 それは楽譜の読み方と書き方。

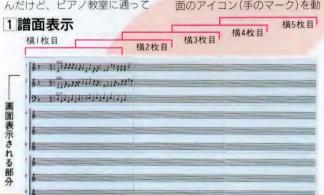
学校で教えてもらったことな んだけど、ピアノ教室に通って

いたお嬢さんじゃないとわから なかったりする。作曲しようと 思ったらオタマジャクシ関係か BASICを勉強することを覚 悟しないといけないね。

楽譜を理解できればカンタン に作曲できる。カーソルキーか ジョイスティックかマウスで画 面のアイコン(手のマーク)を動 かして、楽譜に音符や記号を書 きこめばいいだけ。

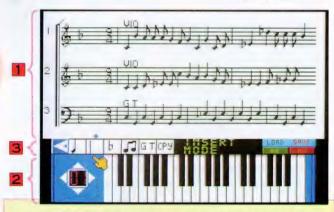
初期のバージョンでは作った 曲がディスクでしかセーブ/ロ

ードできなかったが、新しいバ ージョンではテープでもできる ようになった(バージョンアッ プについては欄外参照)。



ージまであるのだ。いっぺんには 表示できないので、横方向には画 面切り換え、上下にはいつでも3 め。たとえば3重和音なら五線譜 音ぶんの五線譜が見えているよう 3列ぶんで表現するわけ。

1ページぶんの楽譜マップ。12ペ にスクロールしながら表示する。 縦に9音ぶん五線譜があるのは、 直接和音を置くことができないた



すこしだけ曲を作ってみた。 ①楽譜のはじめの部分にはト音 楽譜画面を左右に切り換えたり、 ページ数。数字にアイコン(手のマ

ページが変わる

③ここで音符の種類や各種記号を (へ音)記号、何調の何分の何拍子 選んでから、楽譜上にカーソルを かという情報を書く。そのあとの もっていって入力する。音符は全 右部分から音符や記号を書きこむ 音符から32分音符まで選べる(そ ②楽譜スクロールパッド。矢印は れぞれ符点付きと休符もある)。記 号はいろいろあるがいちばんよく 上下にスクロールさせる。数字は 使うのが音色記号だろう。記号を 置くことによって音色を決定する。 ーク)をあわせてボタンを押すと またくり返し記号も便利だ

**バーションアップサービス** 発売後すぐに購入した人は、『シンセサウルス』に付いているアンケートハガキを送ろう。ユーザー登録されてバージョンアップ サービスが受けられるようになる。はじめのバージョンから無償でバージョン1.1にしてくれるのだ。バージョン1.1では、楽譜をカセットにロード/セーブ できたり、楽譜作成モードでキーボードからの楽譜入力ができたり、スラーを使ったときの音のつながりがなめらかになったりしているぞ。

### FMオリジナル音 メイキングモード

文字どおり好きな音色を作る モード。あるイメージの音を作るという場合は、ちょっとシン セサイザーに関する知識が必要 かも知れないけど、適当にスイッチをいじっていれば、気にいった音がそのうちできるよ。

それぞれのスイッチがどういう働きをしているのか、どういうシステムで音を作っているのかは、いじっているうちにわかってくると思う。気にいった音はPACやディスクに100個もセーブできるのがうれしい。

# スコアプレイモード

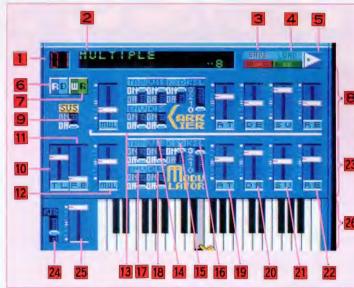
楽譜作成モードで作った曲を プレイするモード。もちろん楽 譜上でオリジナル音を指定して おけば、メイキングモードで作った音で演奏できる。

楽譜作成モードではリズム音が使えなかったが、このモードではシンセサウルス内蔵のリズムパターンを、作成した曲にのせて演奏できる。ただし、リズム音を使うとそのほかの音は6音同時にしか鳴らせなくなる。つまりリズムを使った曲を作りたければ、内蔵リズムにあわせて6音だけということになる。

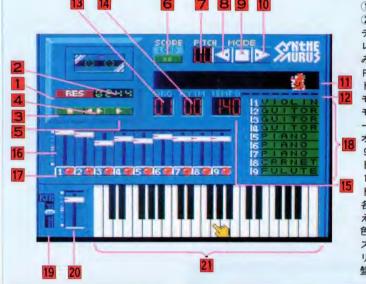
# オートプレイモード

安いキーボードによくある機能そのもの。24種類のありがちなリズムパターン(ロックとかジャズとかサンバなんか)にあわせて、演奏するというもの。適当に鍵盤を押しても不協和音にならないようになっていて、いきなりミュージシャンの気分が味わえるというわけ。

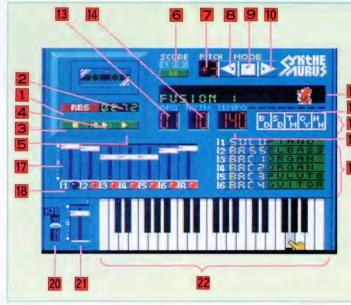
じつはタイトル画面のつぎに 出るモードはこれなんだ。しば らくこのモードで遊んで、FM パックのすばらしさにひたって から、クリエイティブなモード に向かうっていう感じかな。



①音色番号/2メッセージ/3音 色書きこみ/4音色読みこみ/5 ほかのモードへの切り換え/⑥F Mオリジナル音色100音ぶん読み こみ/⑦FMオリジナル音色ブロ ック書きこみ/8キャリア(搬送 波)部分/9キー・サスティンスイ ッチ/10モジュレータ・トータル レベル/11モジュレータ・フィー ドバックレベル/12マルチプル レベル/13トレモロ(音量変調) /14ビブラート(周波数変調)/ 15キーレイト・スケール/16キー レベル・スケール/①エンベロー プタイプ/18歪波形(ディストー ション)/19アタックレイト/20 ディケイレイト/20サスティン レベル/22リリースレイト/23 モジュレータ(変調波)部分 24 25/26は和音も鳴る鍵盤



①カウンターリセットスイッチ/ ②カウンター/③ストップスイッ チ/4)カウンター増減調整/5プ レイスイッチ/⑥スコアデータ読 みこみ/①全体の音程の上下/8 FMオリジナル音メイキングモー ドへの切り替え/9オートプレイ モードへの切り替え/10楽譜作成 モードへの切り替え/①メッセ ージ/12メトロノーム/13FM 18 オリジナル音ナンバー/1900= 9音モード、01以上=6音+オー トリズムモード/15テンポ/16 1~9(または1~6+リズム) トラックの音量ボリューム/① 各トラックのON/OFF切り換 えスイッチ/18各トラックの音 色指定パネル/19鍵盤のトラン スポーズ切り替え/20全体のボ リューム/213オクターブの鍵



①カウンターリセットスイッチ/ ②カウンター/③ストップスイッ チ/4カウンター増減調整/5プ レイスイッチ/⑥スコアデータ読 みこみ/7全体の音程の上下/8 FMオリジナル音メイキングモー ドへの切り換え/9スコアプレイ モードへの切り替え/10楽譜作成 16 モードへの切り替え/①メッセ ージ/12メトロノーム/13FM オリジナル音ナンバー/個リズ 19 ムナンバー(全部で24種類)/15 テンポ/16各リズム音スイッチ (押すとそれぞれの音がいつでも 鳴る)/①各トラックの音量ボリ ューム/18各トラックのON OFF切り替えスイッチ/19各 トラックの音色指定パネル/20 鍵盤のトランスポーズ切り換え 21全体のボリューム/223オク ターブの鍵盤

# ログラムコンテス

8月号で募集した3つの夏休みプログラムコンテスト のうち、「センサーキッド」と「FMパック」をテーマに したプログラムコンテストの結果発表です。それぞれ の特別参加賞の当選者は下の欄外で発表しています。 ファンダムのプログラムコンテストの最終結果発表は 来月号で行います。

### ソニー 「センサーキッド」 応用プログラムコンテスト

#### センサーキッド當一

賞 品	受賞者
HB-T7	栃木県・米沢成正
HB-F1 I	・該当者なし

応募状況を見るかぎり、セン サーを応用したプログラムとい うテーマはかなりむずかしかっ たようで、センサーキッド賞は 1人だけの受賞となりました。

受賞作『おふろ管理MSX』は、 水が一定線までたまったのを光 センサーで感知して知らせ、わ かしはじめたあとは温度センサ ーで適温になったのを知らせる プログラムです。

延長ケーブルを使っておふろ までセンサーを延ばし、希望の 水量の線にセンサーを設置して プログラムを走らせると「水を いれてください」というメッセ

ージとおふろのグラフィックが 表示されます。水面が光センサ 一のところまでくると、センサ 一が水面で屈折する光を感知し て、水がたまったことを知らせ ます(ふろ場が明るくないとだ め)。次に、温度を聞いてくるの で「H」(約40度)、「L」(約35度) のどちらかのキーを押すと、温 度センサーに切り換わります。 そこでおふろをわかすと、適温 になったところでビープ音で知 らせてくれます。

ただし、うまくいかないこと もあるので実験してみるときは 十分注意してやってください。

#### おふろ管理MSX

BY 米沢成正



10 COLOR15,4,4:SCREEN5,0:SETPAGE0,0:OPEN "GRP: "AS#1: DEFFNA(Q) = INT(RND(1) +Q)

20 PSET(80,40),4:PRINT#1,"おふろかんり MSX":LI NE(50,80)-(200,160),15,B:LINE(50,80)-(20 Ø,8Ø),4:PLAY "SØM9ØØØO4L16GABO5CDEFGO4GA BO5CDEFGO4GABO5C"

\_HIKARI(A):PSET(80,180),4:IFA=0THENCO LORFNA(14)+1:PRINT#1,"水を いれてくた"さい":GOTO3

40 COLOR15:PSET(80,180):PRINT#1,"おふろを わか します ":LINE(50,99)-(200,99),15:PAINT(120, 100),7,15:PSET(80,188):PRINT#1," おኢと" は(H 1&Lo)": A\$=INPUT\$(1): IFA\$="H"ORA\$="h"THEN S=60ELSEIFA\$="L"ORA\$="L"THENS=50ELSE40 50 COLORFNA(14)+1:PSET(80,180),4:PRINT#1 **,"たた<sup>ゃ</sup>いま わかしております":\_ONDO(A):IFA>=STHENPAI** NT(120,100),8,15:PSET(80,180),4:PRINT#1, ":FORI=0TO1:BEEP:I=-STRIG "わきました (Ø):NEXT:ENDELSE50

松下電器 FM音源プログラムコンテスト 「FMバック

### FMバック賞

賞品	受賞者
FS-A1FM	神奈川県・藤田政博
FS-AIF	長崎県・山下淳

MSX-MUSICの出現でコ ンピュータミュージックという 分野がみんなのものになった、 という事実をあらためて認識さ せるような活気のある応募作品 が多数ありました。傑作が多く、 選考は困難をきわめましたが、 けっきょくFMパック賞は、ド ラクエ3の各曲を1人で18本も ユニークなアレンジでプログラ ミングしてくれた藤田くんと、

アイデアが光った山下くんに決 まりました。

藤田くんは、ドラクエ以外に もイースの曲を14本送ってきて くれ、どれもいいできでした。 なかでも、ナベをたたくような 音が印象的だった『戦闘』を選ぶ ことにしました。ちょっと長い プログラムですが、FMパック ユーザーやMSX-MUSIC内 蔵のMSX2+を持っている人

はぜひ打ちこんで聴いてみてく ださい。

山下くんの作品は、MSX2 OBIOSPRAM, VRAMO データを読みこんで、それを曲 にしてしまうというユニークな ものです。データはMSX2の なかにあるものを利用している ので、演奏時間が非常に長いに もかかわらずプログラムは短く なっています。ただ、演奏され る音楽は、前衛音楽になってい て、人によっては趣味にあわな いかもしれません。Mファン編 集部には、この手の音楽が大好 きな人が多かったのですが、ど んなもんでしょうか。短いので、 これもぜひ打ちこんで試してみ ることをおすすめします。

を作っておけばよかったと後悔 してしまいました。ここで紹介 できなかった作品のなかには、 ぜひ読者の方にも聴いてほしい と思うものが数多くありました。 たとえば、あのコンパイルの ミュージックデザイナーからも オリジナルが送られてきたり、 ファンダムで有名な川本健二く んがトランペットのオリジナル 音色を作ってドラクエを聴かせ てくれたり、聴いているだけで 楽しくなってくるサザエさんの テーマ曲が送られてきたり……、 グラディウスやイースなどのゲ 一厶音楽でもいいものがたくさ

んありました。いくつかを来月

号で掲載する予定です。

正直な話、もっといろんな賞

●センサーキッド・特別参加賞 「F Mバック」= 《宮城》紺野文子〈千葉〉新浦昭夫〈茨城〉新宿博/「希望のゲーム」= 〈新潟〉南山則夫〈東京〉橋本巌・山下一志〈静岡〉岡本毅〈福岡〉門司洋平 「テレカ」= 〈比海道〉島宮初男〈青森〉津島和明〈東京〉田中典男・河本隆信〈神奈川〉深山義明〈愛知〉藤本功利〈大阪〉白水四郎〈兵庫〉小山宏明〈広島〉新井信博〈鹿児島〉沢田哲明

#### 戦闘(『ドラゴンクエスト3』より)※ 1 日丫 藤田政博



- 10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1) 20 PLAY#2,"T159Q8","T159Q8","T159Q6","T1 5906","T15906","T159
- 30 PLAY#2,"@45V12(O6FEE-DD-C(BB-AA-GG-FE E-DD-C(BB-AA-GG-)1","@16V15(05AA-GG-FEE-DD-C(BB-AA-GG-FEE-DD-C(BB-)1
- 40 PLAY#2, "F1&F1", "O5F1&F1", "@45V12L8O3A BABABABABABABAB","@28V1Ø04L8F+G+F+G+F+G+ F+G+F+G+F+G+F+G+F+G+","","V15S4C4S4C4S4C 454C4
- 50 PLAY#2, "05F2>C2", "06F2>C2", "04L16A->C  $\langle A-\rangle C\langle A-\rangle C\langle A-\rangle C\langle A-\rangle C\langle A-\rangle C\langle A-\rangle C\langle A-\rangle C$ , "04 L16F8FFF8FFF8FFF8FF","","S4C4S4C4
- 60 PLAY#2,"05B2.L16G8G+A","06B2.L16G8G+A ,"O4G>D<B>D<G>D<B>D<G>D<B>D<G>D<B>D<G>D<B>D","F 8FFF8FFF8FF8FF048V5","","S4C4S4C4
- 70 PLAY#2,"Q8B-1&","Q8B-1&","(O6G<F>D-(D -B-G>F<D-B-<G>G<F>>D-<<G>F<F>B-AB-<G>D-F GB-)1","{O4F>D->GF>GD->D-<<F>G<D->D-<B-< F>B->D-<D->G<F>G<B->F>D-<B->G}1","","C8C
- 8\$8C16C16C8C8\$8C16C16 80 PLAY#2, "Q6B-1", "Q6B-1", "{O6G(D-B-(G-) D-B->D-<<G->D-B-<D->G->>D-<<G->B-D-<D-G->D-G-B->D-<B-<G-}1","{O4FB->D-<B-G->G-B-<B-G->G-<B-D-<F>B->G-<G-B-D-FB->G-B-G-<B</pre>
- -)1028V10","","C8C8S8C16C16C8C8S8C16C16 90 PLAY#2, "05F2>C2", "06F2>C2", "04L16A->C L16F8FFF8FFF8FFF8FF","","S4C4S4C4
- 100 PLAY#2, "05B2.L16G8G+A", "06B2.L16G8G+ A'', "O4G>D<B>D<G>D<B>D<G>D<B>D<G>D<B>D<G>D<B>D',F8FFF8FFF8FF8FF048V5","","S4C4S4C4
- 110 PLAY#2, "Q8B-1&", "Q8B-1&", "{O6G<F>D-< D-B-G>F < D-B- < G > G < F > > D- < < G > F < F > B- AB- < G > D-FGB-}1","{O4F>D->GF>GD->D-<<F>GCD->D-<B-<F>B->D-<D->G<F>G<B->F>D-<B->G}1","","C8 C8S8C16C16C8C8S8C16C16
- 120 PLAY#2, "Q6B-1", "Q6B-1", "{O6G<D-B-<G->D-B->D-</G->D-B-</D->G->>D-</G->B-D-</D-G ->D-G-B->D-<B-<G->1","{O4FB->D-<B-G->G-B -<B-G->G-<B-D-<F>B->G-<G-B-D-FB->G-B-G-< B-)1028V10","","C8C8S8C16C16C8C8S8C16C16 130 PLAY#2, "L1606CCCC8CCCC8R", "L1607CC CCC8CCCCC8R", "O5L16EEEEE8EEEE8R", "O4L16 B-B-B-B-B-B-8B-B-B-B-B-805", "RRR@25V15L1 606C<G-EC","V15C16SH16SH16SH16SH8C16SH16
- SH16SH16SH8 140 PLAY#2,"L1606CCCC8CCCC8R","L1607CC CCC8CCCCC8R", "O5L16EEEEE8EEEE8R", "O4L16 B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-805", "RRRO6C<G-EC ',"V15C16SH16SH16SH16SH8C16SH16SH16SH16S **H8**
- 150 PLAY#2,"04L8F4>C<BR8G4B-&B-2&B-F16F+ 16GE","05L8F4>C<BR8G4B-&B-2&B-F16F+16GE" ,"V14L1603A->C<A->C<A->C<A->C<A->C<A->C<  $A \rightarrow C < A \rightarrow C < B \rightarrow D \rightarrow C = D \rightarrow C =$ B->D-<B->D-<B->D-","L16F8FFF8FFF8FFF8FFF 8FFF8FFF8FF8FF","","C4SH4C4SHC4SH4C4SH4

- 160 PLAY#2,"04L8F4>C<BR8G4B-&B-2&B-F16F+ 16GE","05L8F4>C<BR8G4B-&B-2&B-F16F+16GE" ,"V14L1603A->C<A->C<A->C<A->C<A->C<A->C<  $A \rightarrow C < A \rightarrow C < B \rightarrow D \rightarrow C = D \rightarrow C =$ B->D-(B->D-(B->D-","L16F8FFF8FFF8FFF8FFF 8FFF8FFF8FF8FF","","C4SH4C4SHC4SH4C4SH4 C4
- 170 PLAY#2,"L1605FFFF8EEEEE8E-E-E-E-","L 1606FFFFF8EEEEE8E-E-E-E-","L1604V12A->CC H16CH16SH16
- 180 PLAY#2, "E-8R8RR2", "E-8R8RR2", "05C8(C CC8CCC8CC8CC", "A-8CCC8CCC8CCC8CC", "", "C 4SH16SH16SH8SH8SH16SH16SH8CH16SH16
- 190 PLAY#2,"L1605FFFF8EEEEE8E-E-E-E-","L 1606FFFFF8EEEEE8E-E-E-E-","L1604V12A->CC CC8CCCC8CCCC","O4L16FA-A-A-A-8A-A-A-A-A -8A-A-A-A-","","CSH8C8SH16SH16CH8C8SH16S H16CH16SH16
- 200 PLAY#2,"E-8R8RR2","E-8R8RR2","05C8<C CC8CCC8CCC8CC","A-8CCC8CCC8CCC8CC","","C 4SH16SH16SH8SH8SH16SH16SH8CH16SH16
- 210 PLAY#2, "Q8(O4FF+GG+AB-B>CC+DD+EFF+GG +AB-B>CC+DD+E>1","Q8{O3AB-B>CC+DD+EFF+GG +AB-B>CC+DD+EFF+GG+)1","E-4":GOTO 30

#### AUTO PL **BY** 山下



- 10 \_ MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1)
- VOICE(@0, @3, @33, @2, @48, @23, @62, @24)
- 30 SCREEN 0:WIDTH 40:DEFINTA-Z:R=RND(-TI ME)
- 40 PRINT" === MSX AUTO PLAYER Ver1.0 === ": PRINT" 1. BIOS ROM (&H0000-&H7FFF)": PR INT" 2. RAM (&HF380-&HFFFF)":PRINT"
- 3. V-RAM (&HØØØØ-&HD4ØØ)" 50 INPUT" SELECT No (1-3)"; A
- 60 IF A=1 THEN DEF FNA(I)=PEEK(I):ST=&HØ :ED=&H7FFF:SP=&H8
- 70 IF A=2 THEN DEF FNA(I)=PEEK(I):ST=&HF
- 380:EN=&HFFFF:SP=&H8 80 IF A=3 THEN DEF FNA(I)=VPEEK(I):ST=&H
- :ED=&HD400:SP=-&H8:SCREEN8:FORI=0T02 55:LINE(I,0)-(I,212), I:NEXT:FORI=0T0212: LINE(0,1)-(255,1),1,,XOR:NEXT
- 90 FOR I=ST TO ED STEP SP
  - 100 A=FNA(T )¥3
  - 110 B=FNA(I+1)¥3
  - 120 C=FNA(I+2)¥3
  - 130 D=FNA(I+3)¥3
  - 140 E=FNA(I+4)¥3
  - 150 F=FNA(I+5)¥3
- 160 G=FNA(I+6)¥3
- 170 H=FNA(I+7)¥3
- 180 PLAY#2, "T200L64N=A;", "T200L64N=B;"," T200L64N=C;","T200L64N=D:","T200L64N=E:" "T200L64N=F;","T200L64N=G;","T200L64N=H
- 190 NEXT
- 200 RUN

### ボックス



●冬のイベント追伸情報

販売株四03

イベントの日までにまにあわなけれ

# どんどん本格的 MSXワープロの周辺 になってくる

●いろんなところにプリントできるハ ンディプリンタFW-PUIB

MSXでやりたいことは、と いうアンケートでいちばん多い のはやっぱりゲーム、そしてプ ログラミング。でも、これから 伸びそうなテーマの1つに、ワ ープロがある。ただ、ワープロ をやるにはプリンタは必需品だ。 ワープロ内蔵のMSX2+、 FS-A1WXを出したパナソ ニックは、最近ワープロの周辺 に力を入れている。

まず、スタンダードな商品と しては24ドットの熱転写/感熱 漢字プリンタFS-PK1。印字 スピードは毎秒25文字。JIS第 2水準までの漢字を印字できる。 これで4万2800円。

入ったディスクがついてくる。 えるようになる 1完成予想図。 アプリケー トリッジFS 9

楽しくなってしまうのは、い ろんなところにプリントできる ハンディプリンタ(1万6800円) とイラストなどを取りこむイメ ージスキャナ(2万4800円)。こ

れはじつはパナソニッ クの出しているU1シ リーズという高級ラッ プトップワープロ用の ものなのだが、12月に 発売されるIFカート リッジ (価格未定)を 使ってMSX2/2+

NOW

PRINTING

でも使えるようになる。 同じパナソニックからA1WX



**○**イラストなどをそのまま読みとってくれるイ ージスキャナFW-RSU I W

MSXのワープロ世界がこれ でぐんと広がった感じ。さらに

の内蔵ワープロと同じ機能のワ ープロソフトも出る。

※問い合わせ先=松下電器・コ ンピュータ事業部☎06-908-1151



今年の年末、ま た全国各地で楽し いイベントがある。 行かなきゃそんだ。 だってタダで楽し めるんだもん。日 程と場所は右の表 を参照。

> イベントのタイ トルは「THE N EW MSX FA

IR」、あのMSX2+とその対 応ゲームの威力を思いきり知ら しめてしまおうという願ったり かなったりのイベントなのだ。 展示の新作ソフトを思いきり遊 んで、盛りだくさんのステージ を楽しんで、記念品までもらえ る。主催は、T&E、コナミ、 パナソニックの3社。ほか、有名 ソフトハウス14社が協賛。Mフ アンも参加するぞ。

日程	地区	会場 会場問い合わせ先	
11/20	札幌	そうご電器YES	☎011-214-2850
11/23	名古屋	栄電社・テクノ名古屋店	☎052-581-1241
11/27	福岡	ベスト電器・福岡本店	☎092-781-7131
12/4	広島	ダイイチ・パソコンCITY ☎082-248-4343	
12/11	東京	新宿・スタジオアルタ	☎ 03-350-5500
12/25	大阪	ABC・エキスタ	☎ 06-348-0001
12/27	神戸	星電社·seiden三宮本店南館	<b>☎</b> 078-391-8171

※開場時間は、東京のみ11時~18時、ほかは10時(札幌のみ10時30分から)~17時



●朝まで生工ツチ①/十字軍のボスさん、エッチなほうが男はSEXYなので、どんどんエッチになろう。(埼玉・福原嗣夫)/ぼくのクラスには思いっきり エッチなやつがいる。そついは「エッチでなければ男じゃない!」と主張している。ほくは妙に納得してしまうのだが。 (群馬・小片尚志)/エッチな話題に 走りすぎないで、みんなのためになるページを増やしてほしい。とくに趣味の悪い十字軍のボス。エッチしか頭にないのだろうか。(⇨)





# 遊び渡れたキミたちの最新GM情報



5日が待ち遠しいなあシャルBOX 89 ミニCD6枚 12ズラリとならんだ ファルコム・ス

#### ファルコム・スペシャルBOX '89(写真 ] )

発売予定日が12月5日に変更になった。当初より早くなったのはウレシイお知らせだね。内容は先月号で伝えた通り豪華だけど、特典もこれまた豪華。ファルコム・オリジナル新作ポスター(予約者のみ)、オリジナル・イラスト・カレンダー(合枚組)、ファルコム・ミュージック楽譜集など、全部でフつもある。ののロミニアルバム日枚組。予定価格は7800円。

(キングレコード)

#### 交響曲「イース」(写真2)

「イース」I とII を、4楽章からなる本格的な交響曲にアレンジしたGM集。ジャケットもキレイだけど音のほうも最高。価格はLP2800円、テープ2800円、CD3000円。

(キングレコード)

#### **ドラゴンスレイヤー伝説**(写真 3)

ロATAMシリーズ第4弾。 日本ファルコムの「ドラゴンス レイヤー・シリーズ」I~V(ザナドゥ、ソーサリアンなど)のG M集。英語でのナレーションが ついていて、音楽も全編を通し ての物語形式をとっている。初 回特典としてドラゴン・スレイヤー・スペシャル・ロゴ・ステッカーが用意されている。11月 25日発売予定。テープ2800円、 CD3200円。

(ポリスターレコード)

#### J.B.ハロルド・サウンド・ コレクション

リバーヒルソフトのJ. B. ハロルド・シリーズGM集。『マンハッタン・レクイエム』、『殺意の接吻』、『殺人俱楽部』のオリジナル・サウンド全曲と、アレンジバージョンを3曲収録。12月21日発売予定。価格はテープ2500円、CD3000円。

(ポリスターレコード)

#### オール・サウンド・オブ・ファ イナルファンタジー

「ファイナルファンタジー」I とIIのオジナル・サウンド全曲 と、アレンジ組曲2曲収録。12月21日発売予定。価格はテープ2200円、CD2500円。

(ポリスターレコード)

#### 究極TIGER

11月21日発売予定。価格はテ ープ2500円、CD2800円。

(ポニーキャニオン)

#### ファミコンジャンプ~G.S.M. (FC)BANDAI1~

ジャンプのおなじみキャラク タたちが登場する『ファミコン ジャンプ』のGM集だ。発売日、 価格とも未定。

(ポニーキャニオン)\*ポニー情報/無料レンタル・

#### ※ポニー情報/無料レンタル・ ビデオ・マガジン『デジタル・ビ デオ・プレス』創刊/

なんと、無料で借りられるビデオ・マガジンができた/ 内容は、アーケード、パソコン、ファミコンなどのゲーム新作情報や、映画情報、サイトロンレーベル情報などとなっている。すでに、レコード店、ビデオ店、ゲームセンターなどでレンタルを開始している。企画制作=サイトロン・アンド・アート+ポニーキャニオン

#### 組曲/グラディウス・ファンタ ジア(写真4)

「グラディウス』IとIIと、MS X版「グラディウス2」の音楽を フルオーケストラで演奏。最近 はクラシカルなGMが大人気。 なんといっても壮大なゲームの 世界には、空間の広がりを感じ させるオーケストラサウンドが いちばん似合ってるもんね。こ の1枚も、例外なくバッチリ大 宇宙している。特典として、『グ ラディウス』I とIIのロゴ・ステ ッカー、「遙かなる宇宙へ…」完 全スコア付き解説書が付いてい る。11月21日発売予定。LP3000 円、テープ2500円、CD3000円。 (アポロン音楽工業)

#### \*\*アポロン情報①/『コンピュ ージックCDミニアルバム』5 タイトル発売

①オリジナル・サウンド・オブ・

沙羅曼蛇《アーケード版》 ②オリジナル・サウンド・オブ・ 沙羅曼蛇《MSX版》 ③オリジナル・サウンド・オブ・ グラディウス《アーケード版》 ④オリジナル・サウンド・オブ・ グラディウス2《MSX版》

⑤オリジナル・サウンド・オブ・ パロディウス《MSX版》

以上のちタイトルは、以前1000円テープ版で発売されたものの再編成版。中には、20分34秒というミニCD限界収録時間をフルに使っているものもある。特典として、全作品にステッカーが付いている。11月21日発売予定。価格は各1200円。

(アポロン音楽工業)

### ※アポロン情報②/「グラディウス・フェア」開催

11月21日~1月20日の期間に前記のグラディウス関連商品を買うとグラディウス2のポスター(B2判)がもらえる。さらに、期間中には全国ア大都市でのイベントが企画されていて、東京と大阪ではライブ演奏もあるそうだ。

#### ※問い合わせ先=アポロン音楽 工業☎03-353-0191

一一GM集の魅力はやっぱりアレンジバージョンにあると思う。だけど、GMはアレンジすると良いも悪いも目立つから、オリジナルの質ができあがりを大きく左右することになる。こう考えると、日本ファルコムやドラクエのGMが人気を博しているのもうなずける気がする。それにしても、最近のGMはガンバっている。









●朝まで生工ツチ②/(⇔)それ以前に読者のことを考えてほしい。「エッチは読者のため」といって、自分のエッチを読者になすりつけるのはやめてほしい。(広島・赤木望)⇔この長いメッセージを書く労力。ここまで話がふくらむのはほとんど「朝まで生テレビ」ではないか。 そんなこと真剣に考えてもしかたないよ。「エッチ」ということばを何度も使うほうがわたしは恥ずかしいぞ。スケベも男が正常という証拠。 スケベで異常なやつも多いが。 (√)

# 1 の場所関係を

日本全国が熱中したドラゴン クエストが、なんと実写ビデオ になってしまうのだ/ その名 も「ドラゴンクエスト・ファンタ ジアビデオ』。アニメじゃないと ころがなんだかしらないけどす ごいっ

監督は赤井孝美という、知る

人ぞ知る「DAICON FILM」 で活躍していた多才な人。音楽 はもちろんすぎやまこういちと アレフガルド交響楽団。ロトの テーマなどの名曲が日曲流れる。 音楽も楽しみだ。

内容はドラクエの世界を描い たイメージビデオのようなもの

で、勇者(主人公)が仲間を見つ け武器やアイテムをやがてそろ えていき、竜王の城へ向かって 竜王を倒す。主人公3人は子役

敵はハリボテやぬいぐるみを、 街の外景はロンドンで撮ったも のを使う予定。街の人や武器屋 の主人なども出演するが、もち ろんセリフはない。そんな実写 と効果のアニメーションを合成 して製作するそうだ。

> 早く見てみたい/ 発売は12月21日の予定。 ベータ/VHS=4,800円、 45分、カラー。

> ※問い合わせ先=CBS・ ソニーグループ☎03-266-5834



y G

●勇者、王子、王女の 3人。アイテムも武器 も完全に装備している

> ● 竜王の頭のハリボテ この上に主人公が乗っ てやっつけるらしい



MSXが2、2+と機能アッ プしてきたからには、ふつうの テレビにRFでつないで使うと いうのもだんだん時代おくれに なってきた。やはり、パソコン はRGBで使いたい。というわ けで、各社からMSX用のアナ ログRGBディスプレイが発売 されているが、3大MSXメー

カーの1つ、三洋電 機からもMSX用14 インチRGBディス プレイCMT-A14 F1が11月21日発売 される。MSX用の アナログRGBケー

€三洋電機らしいシン プルで上品なデザイン。 MSX2/2+のグラ フィック機能が生きる 画質のよさも売り

ブルも付属して、価格は6万 4800円。画面の角度を見やすい ように変えられる構造になって いて、FM音源がよりきれいに 聞こえるよう、スピーカーも大 型のものが内蔵されている。

ちなみに、MSXには関係な いが、ほかのデジタルRGBの パソコンなどでも使える。



# で CRTフィルター



**○**フィルターのかかっているところと、 そうでないところを比べてみよう

ブラウン管のことを専門用語 でCRTという。CRTの光が 目によくないのはもう常識だが、 目に向かって針が飛んできたり 毒が吹き出したりするわけでは ないので、ふだんはあまり気に してない人が多い。しかし、た とえばプログラマやオペレータ などにとってはかなりの大問題。 そこで使われるのがCRTフィ ルターだ。

サンクレストから新発売の 「CRTフィルター101」は、画面 に外の光が映りこむのを防ぐノ ングレア加工をほどこしたタイ プ。し害な紫外線もほぼ100パー セントカットし、ほかの余分な 光も吸収して画像を鮮明にして くれる。また、マジックテープ でディスプレイに取り付ける方 式なので着脱もかんたん。

サンクレストでは新発売を記 念して、半額キャンペーンをや っている。14インチ、15インチ 用でサイズは262×330(mm)。 定価9800円を4900円で購入する ことができるのだ。

※問い合わせ先=㈱サンクレス ト☎06-720-7759/申しこみ先 =東京☎03-818-5511(10時~18 時)、大阪☎06-303-4152(9時 ~19時、ただし祭日は18時まで)



●心のともしび 編集部のみなみなさま、ここに私がMファンを思う気持ちを和歌で示そう。「かくとだに/昨日も今日も/つかぬ恋 花咲く君を 耐え 忍ぶかな。訳:こんなにもあなたを思っていますのに昨日も今日も実らなぬ恋。まばゆいばかりに輝いていらっしゃるあなたをかげながら思う私でございま すよ。各句の頭に「かきつばた」が配されている句です。⇔キミたちに/昨日も今日も/死ねと言われ/こんな毎日 耐えられないぞ/バボ。

MSX2+の発売によって活気づいているMSX界を横目に家庭用ゲームマシン界の動きをのぞいてみると、こちらもかなり騒がしいようす。その原因は、セガの16ビットゲームマシン「メガドライブ」(2万1000円)。

このマシンには、2つのCP Uが搭載されている。1つは、 あの有名なX68000に使われて いる「68000」という16ビットC PU。もう1つは、MSXでおな じみの8ビットCPU「Z-80A」 だ。とにかく速い68000にグラフ ィック処理、落ちつきのあるZ-80Aにサウンドの処理と、CPUの個性にあわせて役割分担させることで、処理速度の向上を実現している。

スペックを見ると、ツインスクロールと縦横分割スクロール 機能、1画面に80個同時表示可能なスプライト、PSG3音+ 1ノイズ+FM音源6音+PC M音源1音の10重和音サウンド・・・・・などなど書ききれないほどの豪華さ。これならちょっと浮気も許されるのでは。





◆ゲームの画面を見ればすごさがわかる。上はソフト第 | 弾『スペースハリアー 【』



**○「サンダーブレード」。セガの体感ゲームはみな移植されてしまうのか**



●『獣王記』。遠くの背景と近くの背景ではスクロールスピードが違う

## SHOW



●ナムコの新作「メタルホーク」。 このゲームによって同社も本格的 に体感ゲーム開発に乗り出した

最近、MSXのゲームもゲームセンターからの移植版がかなり多い。これからどんなゲームが移植されてくるかをさぐるべく、10月5、6日に東京流通センターで開催された第26回AM(アミューズメントマシン)ショーに足を運んだ。

その日、会場は巨大ゲームセンターと化していた。さまざまな思惑を持った業界関係者にまじって、ゲームオタクもしっかりいた。外人さんはいるわ、ハ



◆コナミの「ホットチェイス」。同 社が大型ゲームマシンを発表する のはしばらくぶり



●タイトーの「トップランディンク 旅客機着陸シミュレータ 現職のバイロットもほめる完成度 デなファッションの人はいるわでまさに人種のるつぼ。

そのなかを泳ぎまわっての結





論。業務用ゲームマシンの流行は、MSXには移植できそうにない大型の体感ゲームのようだ。



のカーチェイスゲームが上する犯人をボルシェで追りイトーの チェイスドQ

れたカメラからの映像が映

各社趣向を凝らしたニューマシ ンを発表して、それぞれのパワ 一を見せつけていた。



●さよーなら応援団① 「MSX 応援団」が10月号で終わりました。これでやっとMファンとテクボリだけの議売で、ソフトなんかを買うお金がためられます。(愛知・加藤慶尚)/哀しいかな、応援団がなくなった。あいまいな編集ボリシーがいけなかったのか、年齢層の捉え方がいけなかったのか。編集部の変わったMマガも同じに見えた時期があったが、現在はなんとか……といったところ。まあ、2 誌時代になりますが(⇔)

ルフ

●住所不明者 1月号にご当選の北海道苫小牧市の新田練治さま、至急編集部プレゼント係までご連絡下さい。●プレゼント発送状況 1周年フレゼントのコナミのソフト、8月号発表の「谷川浩司の将棋指南 II」はもう少し時間がかかります。なお、発売後間もないソフトはある程度時間を必要としますので、あらかじめご了承ください。大変申し訳ありませんが、今しばらくお待ち下さるようお願いします。くわしいことをお知りになりたい方はお電話で、

# WHAT

●抜忍ねえちゃん。

あの、

ムはお決まりです。

#### ディスクステーション 創刊号で騒ぎが起きた。Mファンタイトルの超常現象



**◎**「ディスクステーション創刊号』の2枚目のディスクの目次画面。ここでMSX・FANのページを選ぶと、MSXはMファンカゼをひく

#### ■超常現象についての証言

「てめぇこのやろおっ!! ディ スクステーションでやりやがっ たなっ// ブキミなプログラム 入れやがったろお。リセットか けてもMSX・FANがたちあ がるし、電源切って入れなおし てもたちあがるし、ディスク抜 いてなにやってもMSX・ FANが出るじゃねーか。F1 XDがツブれたかとビビッてし まったじゃねーの// コンセン ト抜いて電池もはずして5、6 分ほっといてからたちあげると ちゃんとDisk BASICにな ったからいいけど。いったいな んなんだよアレは// おもしろ いじゃないかっ。ぜったいタネ アカシしろよな一、っとにも 一//(京都府・池田克也/11月 号のアンケートハガキより)

#### ■超常現象はMSXのカゼ

こういう投書や電話がMファン編集部やコンパイルにあいついで大騒ぎ。じつは、Mファン編集部は「ディスクステーション創刊号」で、MSXにカゼをひかせるプログラムを仕組んだのだ。「超常現象と呼んでください」(担当者談)。Mファンカゼにかかるとリセットしても電源を

ちょっとのあいだ切っても、連続写真のようにMファンのロゴマークが現れるようになる。そのため、自分のMSXがMファン専用マシンにされてしまったと思いこんだユーザーが多かったようだ。「ごめんね」(担当者談)。

最近、新聞などで話題になっている「ウィルス」と似ているがちょっと違う。ウィルスは悪質な犯罪だが、Mファンカゼは軽いおチャメ。しばらく電源を切って休ませてあげれば、ちゃんともとにもどるのだ(電池をはずす必要はない)。ただし、電源を切っている時間が短いとカゼはなかなか治らない。機種によっては電源を切ってほかのゲームを遊んだあとでも、風邪がなおっていないことだってある。まあ、電源を2分以上切っておけば確実に治る。正直な話、そ

#### **○**最初は、突然リセットされて、 MSXマークが出る

んなに強い力ゼになるとは思っていなかったのだけどね。

#### ■しつこいRAMがこじらせた

では、Mファンカゼはなぜ起こるのか。まずは下のイラストを見てほしい。左側の手前にある2つのLSIがRAMだ。MS X2のばあい、64Kバイト以上あり、このうち、32Kバイトぶんはふつうあまり使われていない。Mファンカゼは、この使われていないRAMに入りこんで、ROMカートリッジのふりをするので、MSXはROMカートリッジを差しこまれたのとそっくりの状態になってしまう。

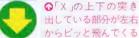
「RAMなら電源を切れば中身が消えるはずだ」という一般常識は正しいが、じつは正確にいうと「しばらくすれば」が抜けている。機種によっても違いがあり、とくにFIXDやAIFのRAMはしつこく、1分くらい電源を切っていても消えない。このしつこいRAMのせいでカゼがこじれてしまったのだ。

ちなみに、あのMSX2+は 絶対にMファンカゼにかからな いことも判明した。ううむ、ど こまでもスーパーなやつ。

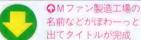






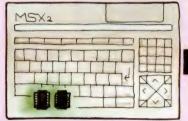


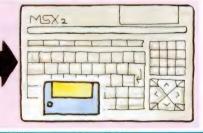






リッジと思いこんでしまう だ。MSXは本物のカート トリッジのふりをするの ートリッジのふりをするの カートリッジのふりをするの がROMカ







●さよーなら応援団② (\*)妙な年齢別の方針協定なんかやらずに、本誌はかんばってください。(愛知・柴田弥司雄) 応援団を買いましたが、次の号から終わってしまった。かわいそうに。(広島・島生和正)⇒いいなあ、いくらわたしでも柴田のようなエラソーなことはいえないぞ。それにひきかえ、なんて気持ちのやさしい島生だ。そう思ったらマイクロデザイン社に亀屋万年堂のナボナや森の詩を送ってあげると喜ぶかもしれないぞ。(パ)

人は

M

#### 順位 前回順位 イースⅡ ハイドライド3 4 イース

23456789 356 THEプロ野球 激突ペナントレース 信長の野望《全・国・版》 グラディウス2 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン F-1スピリット

三国志

パロディウス

(11月号アンケート調べ)

# ベスト10速報

さあ、ゲーム小僧の参考資料 「ベスト」の速報」をどうぞ/

まず、「売りあげベスト10」。 やっぱりきたか/ と、いうわ けで「ディスクステーション創 刊号」が第1位。これは、品不足 解消で健闘した2位の『FMパ ック」のじつに5倍も売れてい る。発売後すぐに3位につける という快挙をみせた『マイト・ア ンド・マジック』は、10月16日以 降「グレイテスト・ドライバー」

「ラスト・ハルマゲドン」ととも に三つ巴の激戦をくりひろげて いるということで、来月の集計 が楽しみだ。

「おもしろかった10」では、5 位『信長の野望』についておもし ろい情報が入っている。先月の 「売りあげベスト10」で圏外落ち した原因が品不足だったのだ! それも解消されたのか、今月は 20位につけているし、返り咲き があるかも……。

# エレクトロニクスショ

10月6日~11日に、東京晴海 の見本市会場で「エレクトロニ クスショー'88」が開催された。 このショーは、電子部品から電 気製品までの幅広い意味でのエ レクトロニクスに関する見本市 なんだ。やっぱり、ハイビジョ ンや衛星放送がめだつ中で、M SX2+を展示していたのがソ ニー。お客さんに、自然画や縦 横スクロールについて説明をし ていた。ソニーはほかにBミリ ビデオカメラの貸し出しもやっ ていて、これはかなりの盛況。 行列ができていたのだった。



# プログラミング教室

(10月15日調べ)

HB-F1XDJ(Y=-OM SX2+)に付属の『ゲームプロ グラミングツール」を使い、ゲー ムの作り方が学べる「ソニーゲ ームプログラミング教室」が下 記の通り開催される。

アンケート調査結果 次に買いたい10

FMパック

ディスクステーション創刊号

マイト・アンド・マジック

めぞん一刻~完結篇~

ウイングマン・スペシャル

F-15ストライクイーグル

シンセサウルス

アルギースの翼

パロディウス

イースⅡ

順位 前回順位

23456789

●対象=中学生以上。初級と中

級の2コース ●定員=両コー スとも20名 ●場所=下の表参 昭 ●開催時間=初級・13時 ~15時/中級・16時~18時。ソ 二一開発社員による講義終了後、 自作ゲームの入ったディスクが もらえる。●会費=無料

日程	会場
11 12	●仙台/庄子コンピュータ中央店●仙台/デンコードー
11 12-13	●東京八王子/ムラウチ
11 19-20	●旭川/そうご旭川店●福岡/ベスト福岡
11 26 • 27	●札幌/九十九電機札幌店●岡崎/ジャスコ●広島/ダイイチ
12 3 • 4	●大阪/上新三宮一ばん館●豊田/ジャスコ●名古屋/システムイン吉野

・詳しくは、直接お店まで問い合わせてください。

#### ●和知電子機器より

①「画楽多」(MSX2専用/V RAM128K/ROM)……5名 様。新発売のCGツール、内容 は来月号で紹介する。

#### ●ゼネラルプロダクツより

@『ドラゴンクエスト』のジグソ ーパズル…… 1 名様。42ページ のビデオの制作発表会に行った らもらっちゃった。 1 個しかな いけど、読者にあげる。

#### ●編集部より

③「ファンダムライブラリー③」 のROMと本……3名様 ④『ゲーム十字軍 Vol.1』(単 行本)……3名様

#### ●アポロンより

⑤テープ版『組曲グラディウ ス・ファンタジア」……5名様

#### ●キングレコードより

⑥LP版『交響曲「イース」』······



●ポリスターレコードより

⑦□□版『ドラゴンスレイヤー 伝説』……3名様

しめ切りは11月30日必着。発 表は、1月8日発売の2月号の 欄外で。応募方法は掲示板参照。







●五輪の楽しみ方/やはり女子体操はいい。とくにルーマニアのドブレはかわいいし、色っぽい。日本の森村や真田もいいが、緑のレオタードは色気が ない。思いきり足を広げてくれるのはいいが、やはりルーマニアのように白いのがいいそ。いや一五輪はエッチでいい。(神奈川・笹井進也)⇔五輪といえば 鈴木大地。宝塚の姉夫婦のインタビューで、義兄が「自分が金メダルを取ったような気持ち」といっていたが、あつかましいぞ。(バ)

●バボさん、性格変わったみたい。 かわいそうな人にテレカをあげる し、バボ死ねってのも少なくなっ たし、いい人になったでしょ。(宮 城・後藤道彦)

それは「死ね」というハガキを載せないだけだが、ほんとうにいい 人になったので悩みに答えよう。

●悩みです。とってもかわいい子 に電話で告白されたんです。で、 デートに誘われたんですけど、こ ういうとき、どうしたらいいんで すか。(埼玉・鈴木大輔)

デートすればいいんじゃない。

●車のことしか頭になくて、市販のゲームで遊ぼーといっても、ノッてくれなかった彼が、ファンダムのゲームだけはなぜか喜んでいっしょに遊んでくれます。男の人って不思議ねと思ったりするこのごろ。彼23、私21、世は平和。彼とモニター向かう幸せよ。人生は愛で輝く。(北海道・瀬川喜子)

フッ、そう思っているのは今の うちだけさ。人生は蛭子能収のマンガのように一瞬にして変わるのだ。親子3人が楽しく釣りをしていても、次のページでは釣った魚に食あたりして一家全員死んでしまうのだ。釣った魚と幸せは紙一重じゃあないか。よくわからないが。

●家には左卜全の『老人と子供のボルカ』があります。見つけたときは大笑いでした。(愛知・安江尚紀)

わたしの家には、三波伸介さんお気に入りだった演歌の天才少女"松本結香"の「モダンおじさんと孫」があるが、高橋慶彦の「うわさのセクシークイーン」もあるぞ。なぜか、「王貞治物語」も。恥ずかしいぞ。

●「ぜいたくは敵だ」というのはよく聞くが、「貧乏は味方だ」というのは見たことも聞いたこともない。(群馬・年賀の田中)

そういえば、「借金も財産のうち」というが、借金で幸せになった人を見た ことも聞いたこともないぞ。

●ぼくのうまいものベスト1。カラシ



●干薬・菅原由行⇒いい女をGFにしたら、現れた妹がもっと美人ででかいイだった……というよーなもの。キミたちの気持ちはよーくわかるが、これを見た松下電器の日氏が「家に火をつけてやる!」といっておった

#### 明太子を火であぶったものを白いご飯 でいただく。(岡山・加藤正志)

長い手紙の一部を使わせてもらった
ぞ、加藤。しかし、その「いただく」と
いうのは若くない。まるでそれが泉ピ
ン子であろうと赤木春恵であろうと杉
村春子であろうと、ご飯を作るときは
かならず「何かこしらえるわね」といわ
せてしまう橋田寿賀子ドラマに似ているぞ。長くなって申しわけない。

●テクノポリスの広告マンガはおかしい。次号を待てとか、次号につづくなどといいながら、つづきを見たためしがないぞ。(神奈川・安岡若久)

だから、いってるじゃないか。いい かげんな業界なのだ。キミの顔にメガ ネとチョビヒゲをつけて、業界人にし てやるぞ。

ところで、♪ちゅるっちゅっちゅバーモント、の○M作曲者が野村義男だと教えてくれた岡山県のバボの弟子くん/テレカはおまえのものだ。くれてやるぞ。

### 暮らしの適当手帖

#### ●テレビに「深夜」はなくなった

自粛である。最近、もっとも目だった深 夜番組は真夜中の二重橋だろう。といって も、学校へ行ってるキミたちには関係ない 時間帯かもしれないが

10月の改編でまた深夜番組が増えた。そのおかげで、ますます「深夜」が何時から何時までなのかわからなくなってしまった。 ひとむかしまえの深夜といえば、あきらかに「IIPM」であり、「タモリ俱楽部」や「グッドモーニング」であった。

テレ朝30分ものを観たあとはCNNか 他局の「歌う天気予報」で幕を閉じるのが 常であり、それ以降もやっているのはテレ と東京の時代劇だった気がする。それが、 ここのところ深夜番組は「深夜」の境目を なくし、岡部まりという夜専門のタレント まで生んでしまった。

#### ●激動の深夜番組時代史

思えば4年まえ、「オールナイトフジ」があたったのを機に、土曜深夜戦争というのが起こる。日テレの「海賊チャンネル」は "お灸タイム"、テレ朝の「ミッドナイト六本木」は、すがも美容院院長の"マッサージ界のゴールドフィンガー・ドクター荒井"という名物を生み出し、TBSは「ハローミッドナイト」で、せっかくテレビ出演を決意した松山千春をただの髪の薄い田舎者にしてしまった。そのあとは、ドクター荒井も神経性過労でダウン、松山千春が横山やすしになり、テレ朝30分ものがそっくり日テレに行ったりで、すっかりシラけてしまったものだ。

そうして深夜に対する執着がなくなりかけたころ、テレ朝の「朝まで生テレビ」が登場した。そして、フジのJOCX-T V 2が始まったりして、いつのまにか24時間テレビはあたりまえになってしまった。

映画もひと晩に何本も見られる。「白バイ 野郎ジョン&バンチ」も元気だ。オールナイトフジも主婦やタレント予備群から、また 女子大生へともどったし、アミューズ総出 演の「土曜深夜族」も明るくていいではないか。 ふたたび深夜が盛りあがるのではと 思わせるものは十分あった。 が、いけない

### 12月のテーマ 謎の深夜番組群



のは、テレ朝の「プレ・ステージ」だった。 毎晩、朝まで討論すればなんでもあたると は思っていないだろーが、やってることは 同じような気がするのはわたしだけか。毎 晩ひとつのテーマをたくさんのパネラーで 討論し、浮いているのは楳図かずおで、テ レビ東京かと思わせるのはなぎら健壱であ る。ある日のテーマは「無人島でキャン ブ」。テレビ欄のなかでは「英語会話 I 〜 お 刺身食べられます?〜」と同じニオイがし ないでもない。まったく穴があったら入れ てやりたい。

●時代を先取りした、だれも知らない番組ところで、深夜戦争が始まるまえに終了してしまった、当時では珍しいオールナイト番組が4年まえにあった。なんと12チャンネル、金曜夜の「FAN-TV」がそれだ。対談や相談室など内容は地味で、いいかげん眠気を誘ったが、そのあと5時半からある「テレビ医学講座」の「肝臓」などの映像で冷静に目をさましたものだ。

しかし、つくづく惜しい局だ。やること はどこよりも早いのに、日曜深夜に「やまも りビデカラやっちゃおー」なんかやってる ものだから、信用してもらえないのかもし れない。ちなみに「やまもり~」の司会は横 山ブリンと高井ギャラ、リリアンという知 らない顔ぶれだったのを覚えている。

関係ないが、自粛で紅白か今年はない。 あっても見る気はないが、紅白がないとい うことは「シオノギ・ミュージックフェア」 でも見ないかぎり、菅原洋一を | 年に | 度 も見ないということだ。いや、べつに好き ではないが、



●和歌山・岡本店幸・真実のハポはもっとホッペ か大きい! ついでにいうと願も大きい! こん と、ハボのスリーサイスを話上において公表する ことを私(群見山)の責任において公表する



○東京・山下剛一古いつ、古すきるつ……といってもわからない人か多いたろうけど、どう見てもの生まえの手線治虫ふう。₩5×コーザ~のなかにも、手塩先生は服々といきついているのね。

Tao.

●もつとあつかましいぞ/全カラーで360円、毎月シール付き、景品付きCGコンテスト、ゲームミュージックソノシート付き、表紙を固くする、ファ ンダムハウス拡大、景品付きゲームアイデアコンテスト、年間顕読者にもれなくテレカブレゼント、景品付きゲームクイズ、本を開くとゲームミュージッ クが流れる、表紙にホログラフ。以上が要望+提案です。 (広島・中川昭徳)⇔ほんとうにあつかましいのはおまえだった。大地の義兄、許せ。(バ)



1画面プログラムが今回は9

本。自動迷路プログラム AUTO MAZE

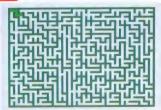
(P47)、丸太を飛び越える**②LOG&LOG** (P48)、興奮の連 続**❷バドミントン**(P48)、ノーテンキな横スクロール**②ホーは** けーたの冒険~旅立ち~(P49)、射的ゲーム**⑤BAN BAN** (P49)、記憶ゲーム**⑤おほえてろよ**(P50)、ただ見ているだ

記憶ゲーム(日本はなてろよ(P50)、たた見ているたけの**②呆然**(P50)、似た文字判別訓練ソフ

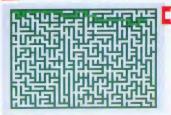
ト**③MOJI**(P51)、逆 転の発想**9バドルくすしV3**(P51)。さらに、

10画面をちょっと超えた本格シューティングのFORCE BLADE(P52)もいい。もちろん、芸の細かいのATTACK No. 1(P53)、水道管ゲームのWATER PIPE2(P53)、新種の盤ゲームの桂馬跳び(P54)の、充実N画面トリオもおすすめ。今月は計13本なわけだ。

● ○迷路をかってに作る



○ そして自分でかってに解す



○この道は袋小路だった

かってに迷路を作りあげ、かってに解いていく

オート

メイズ

# **AUTO MAZE**

MSX 2/2+/RAM8K/1画面

BY POTATO

なにごとであれ、他人が苦労している姿を見るのはどういうわけかおもしろいものだ。苦労しているのが人間だと、つい見るにしのびないという良心が出てしまうものだけれど、コンピ

苦労 ュータならそれもない。
いう 一見、迷路ゲームのように見苦労 えるこの鑑賞ソフトは、MSX が迷路を苦労して作り、それをが出 またMSXが苦労して解いてい ンピ くという作業をエンエンくりか

えすプログラム なのだ。

三途の川にあるといわれる賽の河原では、死

#### リマリストは57ページ

んだ子どもが、石を積んで塔を作り、作るはしから鬼にくずされ、また作り、またくずされ、また作り・・・・・をくりかえすといわれるが、まさに「賽の河原の石積み」(知らなかった人はおばあさんかお坊さんに聞けばわかる)をMSXで表現したようなプログラムだ。

そのうえ、迷路をかってに解きおわって新しい迷路を作るときはわざわざ色を変えるという、色気もある。

そのままにしていると、MS Xはいつまでも迷路を作っては 解き、作っては解きをくりかえ すので、いやになったらOTR L+STOPで終止符を打とう。



**◆あわててもとにもどってやりなおし。どうやら今度はちゃんと正解の道をたどれたようだ**



●ゴールはいつも右下にある



●また迷路を作る







#### 果てしなく続く丸太をとんびとんびしつつ進む

アンド ログ

MSX 2/2+/RAM8K/1画面

BY YOSHIX

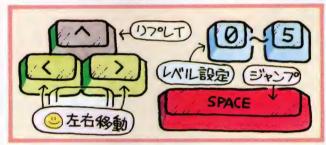
最初にレベルを聞いてくるの で、0~5の数字で答える。小さ いほど丸太と丸太のあいだにで きる間隔が小さくなり、大きい ほど広くなる。やってみればわ かるが、間隔の小さいほうがむ ずかしい。数字とリターンキー を押してゲームスタート。

たぶん、ここは川だ。上流か ら丸太がどんどん流れてくる。 なぜかこちら向きににっこり笑 っている主人公は、小さなジャ ンプや大きなジャンプで、川に 落ちないように丸太の道を進ん でいく。ジャンプの大きさは、



スペースキーを押している時間 で変わる。チョン、なら小さい ジャンプ、長く押していると自 然に大きいジャンプになる。

丸太の道をどこまで走れるか。









○飛びあがって打つとスマッシュ

名前のとおり、バドミントン のゲームで、2人対戦専用だ。 このゲームをプレイしている と、なんとなくコナミの名作ス ポーツゲーム『ピンポン』を思い

このゲームも、あの名作ゲー

シャトルの動きの芸が細かいエキサイトゲーム

# ミントン

MSX MSX 2/2+/ RAM8K / 1画面

BY やすた



○シャトルは鋭く相手コートに

ムと同様、プレイヤーはラケッ トだけ。そのかわり、2つのラケ ットのあいだを往復するシャト ル(バドミントンで使うハネ付 きの球)の動きがなかなかリア ルで本気で楽しめる。

まずはサーブ。カーソルキー



○芸の細かい試合展開が楽しめる

(ジョイスティック)のどれかを 押すと、シャトルがあがる。こ のとき、下方キーだと相手コー トの手前に落ちるショートサー ビスになり、後方キーを2回押 してラケットの先っぽで打つと 相手コートの奥深くに届くロン

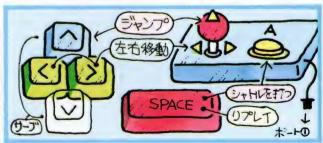
### リストは60ページ

グサービスになる。

レシーブでも、ラケットの前 方で受けると遠くへ飛び、後方 で受けると近くに落ちる。飛び あがってシャトルを打てば、ス マッシュもちゃんとできる。

ところで、このバドミントン には、ちゃんとサーブ権という のがあり、サーブ権を持ってい るほうのプレイヤーがポイント を取ったときにはじめてスコア が増える。サーブ権のないプレ イヤーがポイントを取ったとき は、ただサーブ権が移動するだ けでスコアにはならないのだ。

原則として15点取ったプレイ ヤーの勝ちだが、14対14になる とちゃんとジュースになるとこ ろも芸が細かい。





出した。



カラフルボールをよけつつ大ぼけキャラが進む

# おーぼけーたの冒険

~旅立ち~

MSX MSX 2/2+/ RAM8K / 1画面

BY つっちい



いちおうストーリーがある。「今から 1 か月ほどまえ、おーぼけーたは家を出た。どこかに自分の助けを必要としている人がいるはずだと思ったからだ。いっておくが、けーたは勇者とかそんなものではない。たんなる思いこみの激しいバカであった。「今日も何にもないのか」そう思ったとたん目のまえに見知らぬ洞窟があった。けーたは敵がいるとも知らずその洞窟に入って

ううむ。まあ、それはともか く、その洞窟では3種類のボー

いった……」

ルが現れる。それぞれ動きが違うのを見きわめて、ボールをよけつつ、右へ右へ(奥へ奥へ)と進むゲームだ。

進むたびに進んだ距離がメートルで表示され、けーたがボールにあたるといったん飛び上がって画面下に沈没してゲームオーバー。

リプレイするたびに天井と床 のキャラクタの正体が現れるの がダサイようなかわいいような。

#### リストは61ページ

#### 赤いやつ



(射ではねかえる) おいボールは直

#### やまぶきいろなやつ



とただの黄色 する。正直にいうがら床でバウンド

#### レモンイエローなやつ



は明るい黄色に働く。正直な色は明るい黄色



#### 時間制の射的ゲーム。

スコープをカーソルキーで動かして的を撃ち落とすゲームだが、スコープは、ただカーソルキーに対応して素直に動いてくれるわけではない。

スコープの動きはいわゆる慣性がきいていて、いったん右方向のカーソルキーを押すとそちらにズズーッとスライドしていく。そこで下方向を押すと右下のほうへ動いていくことになる。右方向に動くのをやめてほしければ、左方向にある程度の力を加えなければならないわけだ。

#### 射的は素敵だ、霧笛は詩的だ、秀樹はおできだ

# BAN BAN

MSX2/2+/VRAM64K/1画面

BY 秋元慎一

ただ、あまり加えすぎると今度 は逆に左へズズーッとスライド してしまう。実際の射的は、照 準をあわせるのがむずかしいわ けで、パソコンゲームでそのむ ずかしさを表現するとこうなる というわけだ。

(スコーファ) 加速 ESC L-ザー 発射 UJフ°LT SPACE さらに、的の現れ方がけっこうリアルだ。シャキインという感じで人の形(丸が頭、三角が体、のつもり)をした的が飛び出す雰囲気がよく出ている。

的は、頭(丸)の部分にレーザーを撃ちこめば消滅し、新しい的が暗闇の空間のどこかに現れる。次々に的を撃ち落としていき、1分たったらゲームオーバー。撃ち落とした的の数がスコアとなって表示される。

10点以下の得点しかあげられない人は、大地震が起きたときにはかならず逃げ遅れてしまうタイプだといえるだろう。

# 







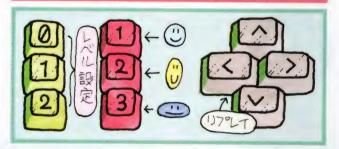


### プ(プ)プピ(プピ)プピポ(プピプ)あ、間違えた

# おぼえてろよ

MSX 2/2+/ RAM8K / 1画面

BY 市村宣成



不眠症や心因反応の人はこれを見て眠りなさい







●15問連続正解で合格

#### リストは63ページ

確か10年以上もまえに、こう いう電子ゲームがはやった。そ の名も「サイモン」というのだが、 今でもあるのかなあ。

まず、レベルを設定。レベル Dは音とキャラクタ付き、1は 出題のテンポが速い、2は音が なくキャラクタだけの出題。

ルールは単純。コンピュータ が「プ」なんて音を出しながらそ の音に対応したキャラクタを表 示する。プレイヤーは、それを そっくりマネする。正解だと次 に「プピ」と2つ出してくる。プ レイヤーがマネする。すると「プ ピポ」と出題するのでまたそれ をマネする……。以下、15音に 達するまで続く。出題は、まえ に出した音に1つ新しい音を加 えるという方式なので、かんた んなような気がするだろうが、 それがなかなか。「プピポプピピ ポピププポーなんてのをくりか えしているうちに、つい間違え てしまうのだププポ。

○宇宙の中心からシワジワ



どういうわけか、グルグルう ずまいているものはじっと見て しまう。見ているとついつい口 が半開きになり、よだれがたれ て、目はうつろになる。

MSX 2/2+/VRAM128K/1画面

このプログラムに、呆然とい うタイトルがついたのは、たぶ

> んそんなところ が理由だろうが、 いずれにしろ、

グラフィックアニメーションタ イプの鑑賞プログラムだ。最近、 ファンダムではブーム。

BY 釜淳司

RUNさせると、「コマカサ」 を聞いてくる。数値は1から100 までだが、小数点がついてもか まわない。この数値が小さいほ ど緻密なうずまきになり、大き いほどおおざっぱなうずまきに なる。作者のおすすめは1.5で、

> 左の3枚の写真はその数 値でやったものだ。

細かさを設定しおわ るとジワジワッとたく さんの線を画面の中 央からぐるぐる回し ながら引いていく。

設定した値が小さいほど待つ 時間は長い。じ一っと待って、

### リマリストは64ページ

編集部改造バージョン



の2 鼓もどき



○設定値を20にしたパター やがて十分な量のうずまきがで きたところで、グルグルグルグ Ju.....

あきたら、スペースキーを押 すと、最初の細かさの設定にも どってやりなおせる。荒い設定 もそれなりにおもしろい。編集 部改造バージョンもあるぞ。





### まぎらわしい文字を見つける目チカチカゲーム

# MOJI

MSX MSX 2/2+/ RAM8K / 1画面

BY おじさん

ぜんぶで22面もある文字探し ゲーム。ずらりとならんだある 文字のなかに、それとよく似た 憎らしい文字(「スコア」の上に 表示)がいくつか混じっている のだ。時間内に、その文字をぜ んぶ見つけて、カーソルをあわ せスペースキーを押して「\*」に 変えるのが目的。GRAPHキ ーでクリア宣告すれば残りタイ ムがスコアに加算される。

ただし、目的の文字がまだ残っていた場合はそこが「●」で表示され、ゲームオーバー。







○天誅を受けて短くなった悪の心

画面の下に横たわるパドルは、キミの悪い心のシンボルだ。悪い心のシンボルだ。悪い心には、天誅を加えなければいけない。



○天誅の色はレベルごとに変わる

### 悪のパドルを天誅ブロックでくずす道徳ゲーム

# パドルくずしV3

MSX MSX 2/2+/ RAM8K/1画面

BY おとん



○あとⅠ回で改心できる

上から落ちて調子よくはねる 四角いブロックが、じつは天誅 のシンボルだ。このゲームは、 悪い心をたくさん持つキミが、 自分から進んで天誅を受け、い



●ナイス、悟った瞬間の画面



○最後の天誅を受けし面改心

い人になろうと修行を続けるという設定だ。

だから、プレイヤーは悪の心 を操作して、天誅に自分からあ

#### リマリストは66ページ

たる(どちらかというと天誅をあてるという感じだが)のが目的だ。天誅が悪の心にあたるたびに悪の心は次第に細り、16回天誅を受けると消えて、面クリア。クリアするたびに天誅のジャンプの高さが低くなり、むずかしくなっていく。日面になるとジャンプというより連打されているような感じだが、もし、万一日面をクリアすれば、もはや悪の心はなくなり、ついにプレイヤーは悟るのであった。

この単純なゲームに、これだけの不気味な設定をつけた作者のセンスは見るべきものがある。 天誅を受けそこねると、天誅はスッと画面下に消えていき、静かなゲームオーバーとなる。







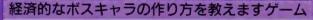
○流れ星もいちおう敵。 バンバン連 射で撃破して突き進んでいく



びにすばやくなるので手ごわい



○5面のボスキャラをやっつけると 秘蔵の0面がプレイできる



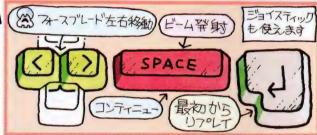
フォース

ブレード

# **FORCE BLADE**

MSX 2/2+/RAM32K/11画面

BY YAX-Zip





●シールドのつ いているフォー

**☆シールドのな** くなったフォー スブレード

見ればわかるが、これはシュ →ティングゲームだ。しかも、 作者自身が認めるようにあの名 作『PURE STAR』を強烈に 意識したゲームだ。

自機フォースブレードは、左 右にしか動けないが、ときどき 出てくるパワーハート(撃つた びに色が変わる)を取ることで スピードを速くしたり、ビーム をパワーアップさせたり、シー ルドを強くしたりできる。

ひとしきりザコキャラをやっ つけていくと、面の最後でボス が出てくる。ボスを倒すと面ク リアで、次の面へ。5面をクリア

●敵の動きがすばやかったり、異様に おそかったり、変態的な0面

#### 取ってうれしいパワーハート



**G**青いときに取ると5 段階で左右に移動する スピードがあがる



♂赤いときに取るとビ ームの威力が増し、4 個目でタイプも変わる



○黄色いときはシール ド増強。取れば取るほ どシールドが厚くなる

すると、高速と超低速がまじり あった変態面 []面をプレイでき るようになる。 D 面の最後では 1面から5面のボスがオンパレ ードで出てきたうえに最後の大 ボスというか3色ダンゴが出て くる。最初から最後まで、連射 連射で汗をかく、正統派シュー ティングゲームだ。

ところで、最初は気がつかな かったけど、このボスキャラ、 じつは、5面のボス以外は、ぜん ぶザコちゃんなどの組み合わせ なのだ。うまいなあ。

#### ザコちゃんたち

#### リストは67ページ







●足が少ないムカ デ。動きもちゃん とクネクネしてし て気持ち悪い





### 5面のボス

€貧乏な劇団のセッ トに使われる三日月 モデルという感じ





**○**ただのカラフルなボ ールだが、ふよーんふ よーんと揺れ動く





TOP 814368 SCORE 015530 STAGE 8 LEFT 3

-88 YAX



○斜めにしか 攻撃してこな い流れ星型ザ コキャラクタ



♂まっすぐ降 りてくるだけ の一般庶民的



€いちばん下 についたらま たもどってい くリターン型



♂まっすぐ降 りてきて斜め にもどってい くヒネクレ型



G下に着くと バウンドして 攻めてくるゴ ムボール型



€斜めにやっ てきて左右と 下ではねる4 方向反射型

#### ○赤い玉はサーブ権を示す

またもや2人制バレーボール だ。最近なんだかこの手のゲー ムが多い。でも、このプログラ ムは、ボールの動きやプレイヤ 一の動きが微妙に変えられて、 奥深い味わいがある。

ボールの動きはほかの同種の

ボールに微妙な変化がつけられるバレーボール

#### アタック ナンバーワン ATTACK NO.1

MSX MSX 2/2+/RAM8K/5画面

BY TORTOISE

ゲームに比べてゆっくりしてい るが、どちらかというと、ボー ルの動きを正確に追えるのでか えってプレイに熱中できるのだ。

プレイヤーを操作して、スペ ースキー(Aボタン)でボールを 打つというところは、よくある

高し)シャンプ 左右级制 ボール変化

SPACE

パターンだが、プレイ感覚はこ まやかだ。たとえば、ジャンプ してボールを打つとアタックに なるが、ジャンプすると見せか けておいてふつうにレシーブす



**●**敵のボールがフラフラッとネッ ト上を通過する瞬間をねらう

#### リストは70ページ

るというフェイント技も使える。 カーソルキーの下の低いジャン プとはそういうときに使うわけ

ボールを打つときもスペース キーを押している時間に応じて ボールの飛ぶ高さが変わってく るし、打つときにカーソルキー の左右を押すとボールの飛んで いく角度が変化する。

このゲームで戦っていると、 スポーツにはたいせつな一瞬が いくつもあるということが身に しみてよくわかってくるのだ。



●アタックした直後。鋭いボール が相手コートに打ちこまれる

### でびるくんつ

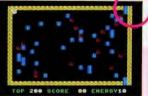
ボールを打



(3頭の両側に ノがはえて いるのが特徴。 それ以外はベ つにこれとい ってない

ごらんのでびるくんという主 人公を操作して、水道管をつな いでいくかわいいアクションゲ 一ム。水道管の端からときどき もれてくる水滴は敵だけれど、

●右上の水道管に注目



**○**ゲームスタート。でびる くんは左上にいる



○どんどんつないでいく。水滴も ポロポロッと出てきている

#### ジワワッともれる水滴をよけつつ水道管つなぎ

ウォーター

パイプ WATER PIPE 2

MSX 2/2+/RAM16K/4画面

BY TEIJIRO

これもなかなかかわいい。

画面の右端には、上下に水道 管の端がある。ここに水道管の パーツをどんどんくっつけてい って、1本の水道管を完成させ 水滴が出てくるまで



◎水滴はこんなふうにゆっくりと 水道管の端からもれてくる



€上から下までつないだらクリア 次の面では水もれが激しくなる

るのがゲームの目的だ。

でも、でびるくんにできるこ とは水道管を押すことだけ。画 面中に散らばる水道管の切れ端 をうんしょうんしょ押して、右 端の水道管にくっつけていくわ けだ。

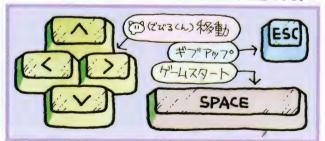
ところどころにある茶色の岩 みたいなやつは、ただのジャマ キャラ。あたってもなんともな いけれど、水道管のパーツを右 のほうに持っていくときには、

#### リストは72ページ

けっこうジャマになる。どうし てもジャマな岩は、何かに押し つけるとシュワワッと消える。

水道管を伸ばすのにモタモタ していると、上のほうの水道管 からジワワッと水滴がもれてく る。最初は先っぽだけをちょこ んと出し、少しずつ身を乗り出 してきて、全身が出てしまうと、 画面中を水滴が飛びまわりはじ める。飛びまわる水滴にでびる くんがあたると、そのたびに画 面右下に表示されているエネル ギーの数が減り、これが日にな るとでびるくんはアウトになっ てしまうのだ。

水道管を完成させたら面クリ ア。面を進めるごとに水滴の出 てくるスピードは速くなる。







COOK A



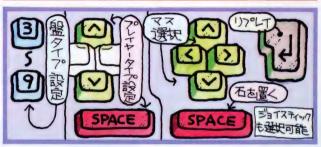


○う~ん、そう来たか……

## 囲碁でもオセロでも五目ならべでもありません けいま

MSX 2/2+/RAM16K/3画面

BY 光井豊和



ゲームを始めるまえに盤の大 きさを3×3から9×9のなか から選ぶ。そして、次にキー操 作方式を設定する。プレイヤー 1も2も、キーボードで遊ぶか、 ジョイステッィクで遊ぶかを自 由に決められるのだ。まず、プ レイヤー 1 の表示を、カーソル キーの上下で変え、好きな設定 になったらスペースキーを押し て決定。次にプレイヤー2も同 様にして設定する。

#### ■ウォッチモードもある

感心するのは、この設定のな

かに「COM1」「COM2」とい うのがあり、これにしておいた プレイヤーはコンピュータが担 当するということだ。つまり、 このゲームは、2人で対戦する こともできるし、1人でコンピ ュータ相手に戦うこともでき、 さらに、コンピュータどうしを 対戦させてながめていることだ ってできるわけだ。

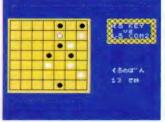
COM1に設定しておくと、 そのプレイヤーは早指しの名人、 即断即決でパッパッと指してく る。COM2に設定しておくと、

### 石の打てるマス 打てないマス ここに石があるとその斜め上下 のマスに石が打てる が最後 に打 には 打てない ※プレイヤーが黒の場合

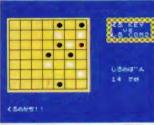


#### リストは74ページ

## 口.次の1手



○黒の番、13手目。さて、キミならど こに打つ。下を見るまえに考えよう



○ここが正解。じつは、この写真は担 当者がはじめてCOM2に勝った瞬間 じっくり考えて、なかなか鋭い 手を打ってくる。

#### ■ルールはかんたん

さて、かんじんのゲームのル ールはとてもシンプルだ。

①相手が最後に打ったマスから 8方向に桂馬跳びした位置にあ るマスのどれかに石を打つ

8方向桂馬跳びというのがど ういうことかわからなくてもだ いじょうぶ。石を打つマスを示 すカーソルは、何も押していな いときは相手が最後に打った石 の上にあり、カーソルキーを右 とか右上とか8方向に押せばそ れに対応した桂馬跳びのマスに カーソルが自動的に移動してく れるのだ。ただし、

②相手のマスの真横にどちらか の石があると、その斜めのマス には石が打てない

つまり、桂馬の足が押さえら れている方向には跳べないとい う感じなのだ。そして、

③どこにも石が打てなくなった ほうの負け

逆にいうと、そうさせたほう の勝ち。先の先の先くらいまで 読めるようになると楽しい。

### 新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

ム2 は、BASICプログラムリストの I 文字 | 文字が正しく打ちこまれている かを数字で確認するためのもので N画面以上のプログラムで使用する。

#### テープかディスクに アスキーヤーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム 2」のプログラムを行番号も正確に同 じものを打ちこむ。

(2) R U N (1)

3)それぞれの行番号と確認用データが 表示される。

#### 9000> 200

#### 行番号 確認用データ

確認用データは、掲載されているデ 一夕と同じか違うかを見ていくもので、 確認用データが違っていたら、その行 に打ちこみミスがあり、データが同じ ならばミスはないと思っていい。

④下のプログラム確認用データと画面 に表示された確認用データを照らしあ ■ わせ、同じだったらOK。どこかの行 が違っていたら同じになるまで修正す る。ただし、行9060の確認用データは 機種によって異なるので画面に表示さ れたリストで直接確認すること。

⑤「新・打ちこみミス発見プログラム 2」が完全になったら、テープまたはデ ィスクに "アスキーセーブ"する。

●テープの場合

SAVE"CAS-CHECK"

(CSAVFではないので注意)

●ディスクの場合 SAVE"CHECK", A 🕙

#### 「新・打ちこみミス発見プ ログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム 2 は、掲載されたプログラムとまった く同じかどうかをチェックするプログ ラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の 省略できるスペースを省略したり、R

E M文を適当に打ったりするとその行 は違うデータがでてくるので注意。 使い方は

Dあらかじめセーブしておいたチェッ クしたいプログラムをテープまたはデ ィスクからロードする。このとき、絶 対にRUNはしないでおく。(1度でも RUNするとデータがかわる)。

②「新・打ちこみミス発見プログラム 2」のはいったテープまたはディスク をセットし、

MERGE"CHECK"

とする。これで、2つのプログラムが つながる。

3)あらかじめ、 SCREENO

WIDTH 4 00

としておく。

4)GOTO9 0 0 0 0

とすれば「新・打ちこみミス発見プログ ラム2 が走りはじめ、それぞれのプロ グラムの「確認用データ」と同じ形式 のデータを表示しはじめる。

「>」の左側が行番号、右側が確認用デ 一タとなる。

5終わったら、確認用データの異なっ ていた行番号のプログラムを | 字 | 字 確かめていく。

⑥修正が終了したら④からの作業を繰 り返し再度確認をする。

①データの違うところが、すべてなく なったら、OK.

®RUNするまえに、

DELETE 9 0 0 0 - 9 0 6 00

として「新・打ちこみミス発見プログラ ム2」を消去する。

⑨念のため、チェックずみのゲームプ ログラムをテープまたはディスクにセ ーブしてから、

RUNO

⑩これで、99パーセント、正常にゲー ムプログラムが動くはず。万が一、正 常に作動しなかったり、エラーが発生 したりしたら、プログラム解説や変数 の意味を参考にして、悪運の強いミス を退治するための戦いを始めよう。

# プログラムフンの王田 プログラムリストと解説

#### プログラムリストと解説・もくじ •AUTO MAZE ····· ●LOG & LOG ····· BAN BAN.... ●MOJI-----OATTACK NO.1 ..... •WATER PIPE2 ·····

#### ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門) SCREENO:WIDTH40としてリストを表 示したときの画面数(1画面あたり40 字×24行。ただし、空行やOkは含めな い)により3タイプにわける。

① | 画面タイプ

| 画面以内のプログラム

②N画面タイプ

|画面を超えて5画面までのプログラム (3)10画面タイプ

5画面を超えて10画面までのプログラ

●フリープログラム部門(FP部門) 内容、形式、長さなどの制限なし。

■投稿トのルール ①盗作、二重投稿厳禁

②テープかディスクで投稿する

③詳しい解説の手紙をつける

(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番 号・郵便番号

(2)プログラムの遊び方、使い方

(3)変数の意味・プログラム解説

(4)パズル、RPG、AVGなどは、 その解答、マップなど

(5)プログラムを作るときに参考にし た雑誌や単行本のプログラムや記事、

メロディー、キャラクタ(出版社名や 年・月号、ページも明記)

■あて先

封筒の表に応募部門、タイプを赤い色 て明記し、裏には住所・氏名を書いて、 〒105 東京都港区新橋 4-10-7

TIM MSX · FAN編集部 「ファンダム・プログラム 係

まで郵送してください

なお、応募作品は返却できません。ま た、採用作品の版権は徳間書店に帰属す るものとします。

掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、お よび作品のオリジナルROMカートリッ ジをさしあげます。

■季間奨励賞

各季節ごとに、編集部が指定した特定 の部門、タイプについて奨励し、その期 間内に掲載された作品のうちもっとも優 秀な作品を選び、奨励金3万円をさしあ (げます。なお、第4回季間奨励賞(10~12 月号)は「夏休みプログラムコンテスト」 のなかに組みこまれ、10~11月号に掲載 された作品のうちアイデアが優秀だった 作品に送られます

### ・打ちこみミス発見プログラム2

9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---

9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677) \*256

9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)\*256:L=V1-V-1 9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)\*256

9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0 9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)\*(IMO

D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS:S:

9060 V=V1:GOTO 9020

### \*\*!!5こか=ス をはプログラム200 プログラム確認用データ

9020>153 9030>118 9000>200 9010>152 9040>134 9050>102 9060>???

#### ファンダム・アンケート

今月号に掲載したプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で 10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを I本ROM カートリッジにしてさしあげます。官製ハガキに右下の応募券をはって、①今月号でおも しろかったプログラム3本、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号③希望のプログ ラム名を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・ア ンケート」係まで。しめ切りは11月30日必着。



プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが 自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラ ムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月~金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

# はじめての

### 第3回カセットテープ

ディスクを使っている 人にとってディスクの価 格が高いのが悩みの種。 ファンダムに投稿するに も「ディスクは高いので テープで投稿したいけど データレコーダは持って いないし……」と悩んで

いる人も多いと思います。 今回は安価で入手しや すいテープを使い、しか も一般のオーディオカセ ットレコーダを使ってプ ログラムを保存する方法 および呼び出す方法につ いて説明します。

### なぜテープに・ セーブするのか

カセットテープは、フロッピ ーディスクにくらべて価格が安 く、入手しやすいという利点が あります。そのため、ファンダ ムにプログラムを投稿するとき などは、ほとんどの人がテープ に保存して送ってきます。

プログラムをテープに保存、 呼び出しをするには、MSXと データレコーダ(コンピュータ 専用のカセットレコーダ)をつ なぐCMTケーブル(写真参照) は必要ですが、データレコーダ まで買う必要はありません。

録音機能がついているオーデ ィオカセットレコーダ(つまり、 ふつうのテープレコーダ)があ ればプログラムの保存、呼び出 しは十分可能なのです。

オーディオカセットレコーダ を使ってプログラムの保存、呼 び出しをするときは、CMTケ ーブルの赤いミニプラグをMI Cなどの録音用のジャック(R としが別々になっているときは、 どちらでも可)に、白いプラグを EAR、PHONESなどの再生 用のジャックに、黒いミニミニ プラグをREMOTE、リモコ ンなどと書かれているリモコン 用のジャックにつなぎます。た だし、リモコン用のジャックが ない場合は、黒いミニミニプラ グは使わなくていいのです。

### CSAVEL SAVE"CAS:

プログラムの保存、呼び出し の具体的な手順はイラストを見 ればよくわかるでしょう。うま くいかないときは、音量や音質 を変えていろいろやってみてく ださい。なお、音量は高めに設 定したほうがよいようです。

ところで、プログラムをテー プに保存するにはバイナリーと アスキーの2種類があります。

バイナリー形式は、プログラ ム中の命令やデータを中間コー ドに変換して保存する方法で、 ふつうは、この形式で保存しま す。イラストの手順はこの形式 でのやり方を説明したものです。 バイナリー形式の書式は、

CSAVE"〈ファイル名〉"
の CLOAD"〈ファイル名〉"

の となります。

さらに、CLOAD?という 命令を使うと、プログラムが正 しく保存されたかをチェックす ることができます。

一方、アスキー形式とは、プ ログラム中の文字をすべてアス キーコード(キャラクタコード) の形で保存する方法で、保存に 要する時間が長いという欠点が あるものの、MERGE命令を 使ってメモリ上のプログラムと テープに入っているプログラム をつなぎあわせることや、RU N"CAS: (ファイル名)"とし 

て、プログラムを呼び出 すと同時にプログラムを実 行することができるという利 点があります。

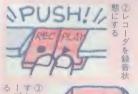
アスキー形式の書式は、 SAVE"CAS: (ファイル

LOAD"CAS: (ファイル 名)"①

となります。アスキー形式での 保存、呼び出しの手順は、命令 が違うだけでイラストと同じで

#### 保存編

CSOVE XXXX





CSOVE XXXX Ok



cload?"XXXX Found: XXXX Ok

すがCLOAD?命令が使えな いので保存編は④まで終了です。

プログラムを保存するだけで あればバイナリー形式、「打ちこ みミス発見プログラム2」のよ うに、他のプログラムとつなぎ あわせて使用するのであれば、 アスキー形式というように目的 に合わせて使いわけてください。

#### CMTケーブル





ふつうのテープレコーダとの特定 続例。ケーブルはパソコン販売店 などで1000円ぐらいで購入でき る。ケーブルの型番は、HBK 50(ソニー)、C F-250I(松下)など

cload "XXXX"



cload "XXXX" Found: XXXX" Ok

MSX MSX 2/2+

RAM8K

BY POTATO

一変の遊び方は47ページにあります



10 DEFINTA-Z:Z=RND(-TIME):L=RND(1)\*12+3: COLORL, 15, 15: SCREEN3: LINE(8,0)-(248,184) ,,B:DEFFNM=X+((A=3)-(A=1))\*4:DEFFNN=Y+((  $A=2)-(A=\emptyset))*4$ 

20 PLAY"SØM1ØØØØT1ØØL2O5":M\$(Ø)="CE8DR8E 8CC16D8E2.CE8DR8D8CC16D8C2.":M\$(1)="DF8E R8G8DE16F8G2.DF8ER8E8DC16D8C2.":FORX=16T 0244STEP8:FORY=8T018ØSTEP8

30 A=RND(1)\*(3-(X=16)):PSET(X,Y):B=FNM:C =FNN:IFPOINT(B,C)=LTHEN3ØELSEPSET(B,C):N EXTY, X: X=12: Y=4

40 IFX=244ANDY=180THENFORI=0T0999:PSET(2 44,180),1+IMOD15:NEXT:RUN

50 IFPLAY(0)=0THENPLAY"XM\$(M);":M=1-M

60 PSET(X,Y),2-Z:FORI=RND(1)\*4TOI+3:A=IM OD4:B=FNM:C=FNN:IFPOINT(B,C)=15-Z\*6.5THE NPSET(B,C),2-Z:X=X+SGN(B-X)\*8:Y=Y+SGN(C-Y) \*8: FORI = 1TO300: NEXT: Z=0: GOTO40ELSENEXT

: Z=2:GOTO40

#### ブログラマからひとこと



0

この場を借りて、『DAN-『 GORACE』を紹介させ てもらおう。2~3人用、 持ちゴマ5つのうち3つ がコースを1周半してゴ ールすれば勝ちで、ルー ルは、①順番に INT (RND(1)\*3)マス動 かす2コマをスタートに 出すのは1マス分と数え る③後ろ、斜めには動け ない4他のコマを押して 進むことができる(5)コー ス外に押し出されたらア ウト、再び持ちゴマにな る。というわけで、ぜひ 遊んでみてください。 **OBY POTATO** 

#### 変数の意味

#### グラフィック座標

X、Y……ドットの先頭の座標 B、C……ドットの先頭の移動 先の座標

FNM、FNN······ドットの先 頭の移動先の座標計算用(ユー ザー定義関数)

#### その他の変数

A …… ドットの進行方向(0= 下、1=右、2=下、3=左) | ……ループ用 └……壁の色

夕をMS(n)に入れる●迷路作 成ループ開始 コード15)ならば前進、それ以外 の色ならば後退する。後退して

座標にある道(ドット)の色を調 べて(どの方向から調べはじめ るかは乱数によって決定)、その 色によって決定される。

※1 ドットの移動は、ドット

が移動しようとする上下左右の

移動先の道の色が白(カラー

いくときは道を透明(カラーコ ード [])で塗りながら後退して いく。これは、1度通った道を 再び通らないようにするための テクニック。

#### M······BGM用フラグ

M\$(n) ·······BGM用文字列デ

Z……進退のフラグ([]=前進、 2=後退)

#### 10初期設定

●初期設定●乱数初期化●壁の

色を決定●迷路の枠を描く●ユ

●PSG設定●BGMの音デー

ーザー定義関数定義

20BGM設定

#### 30迷路作戦

●迷路作成(基準となる点をま ず描き、その上下左右に壁が重 ならないように描いていく)

ALGERNON

#### 40クリア処理

●ドットの先頭がゴールに到達 したら点滅させ、再びRUNを 実行する

#### 50BGM

●BGM判定(BGMが鳴って いるかを調べ、鳴っていなけれ ばBGMを鳴らす)

#### 60移動判定

●ドット移動判定処理※1



〈ファンダム・ニュース/その1・ファンダムアンケート(10月号)結果①〉おなじみアンケートの結果発表です。今回は大物「たこ3」が予想とおり圧倒 的勝利。ほかにTEIJIROの「BALL RACE」などの人気が高かったようです。結果は以下のとおりです。< | 位〉たこの海岸物語PART3迷宮編く2位>BALL RACE<3 りある。 はかく 1 Eight はから Bacel Race く 5位 〉 そりたん ⇒

MSX MSX 2/2+ RAM8K BY YOSHIX

№ 一遊び方は46ページにあります



SCREEN1, Ø: WIDTH20: COLOR15, 4, 1: KEYOFF: D EFINTA-Z:R=RND(-TIME):INPUT"レヘ"ル Ø-5":L: L=LMOD6:SPRITE\$(0)="(~ODDAB(":SPRITE\$(1) ="<~":FORI=1TO3:READM(I),H(I):NEXT :E\$=CHR\$(27):VPOKE8204,97:VPOKE8196,116 2 FORI=ØTO6:VPOKE776+I,ASC(MID\$("ん しんれいェ ",I+1,1)): VPOKE264+I, VPEEK(1008+I): NEXT 3 CLS:FORI=ØTO23:PRINTSPC(6)"!aaaaa!":NE XT: A=6: X=15: K=0: P=0: PLAY" T255L8S9M9999" 4 R=RND(1)\*4+1:IFQ=RTHEN4ELSEQ=R:FORI=ØT OL: IFH(R) =  $\emptyset$ THEN5ELSEA = A+(M(R) = -1)\*(A<13) -(M(R)=1)\*(A>Ø):LOCATEA,Ø:PRINT"!aaaaa!" 5 PRINTE\$"Y "E\$"L":S=STICK(Ø):X=X+(S=3) \*(X<25)-(S=7)\*(X>6):J=J+K:PUTSPRITEØ,(X\*\*8,160-J),10:PUTSPRITE1,(X\*8,161),1:IFVPE EK(6144+X+20\*32)<>97ANDJ=0THEN7ELSEIFSTR IG(0)ANDJ=0THENPLAY"O5CD":K=6ELSEK=-K\*(J >0):IFSTRIG(0)=0ANDK>0ORJ=30THENK=-K 6 P=P+1:NEXT:GOTO4:DATA,1,-1,1,1 7 PUTSPRITEØ, (Ø, 208): SOUND6, 8: SOUND7, 170 :SOUND9,16:SOUND13,0:FORI=0TO500:NEXT:F= F+(F-P)\*(P>F):PRINTE\$"Y#%GAME OVER"E\$"Y\$ \*SCORE"P:E\$"Y%%HI-SC"F:PLAY"03G4FFFFDDC2 ":FORI=0T01:I=-(STICK(0)=1):NEXT:GOT03

#### プログラマからひとこと

XI.



どうも。ひさびさのYO-SHIXです。受験勉強の暇 を見つけてはプログラミ ングにはげんでいます。 このゲームには丸太が流 れてきますが友人に見せ たところ、「え~! これ ファ が丸太?」といってくれ ました。あなたも、丸太 に見えないときは意地に なって「これは丸太だ ~!」と大声で叫んでみ てください。ほおーら、 だんだん丸太に見えてき たでしょう?

#### の変数初期設定

4丸太表示

●次の丸太の表示決定用乱数設 定●丸太表示判定処理

**BY YOSHIX** 

#### 5主人公表示

●エスケープシーケンスによっ て画面をスクロールさせる●主 人公移動判定処理(スティック 入力)●主人公と主人公の影表 示●主人公が丸太の上にいるか の判定●ジャンプ判定処理(ト リガー入力)

#### 6スコア

●スコア加算●行4へ●丸太の X座標増分用、丸太表示フラグ 用データ(行1で読みこみ)

#### ブゲームオーバー

●スプライト消去●効果音(水 に落ちたとき)●ゲームオーバ ーメッセージとスコア表示●リ プレイ処理

### リストを打ちこむときの重要

行1、2にある「■」はカーソルキャラクタな のでこのままでは打ちこめません。KEY1,

CHR\$(255)と打ちこんでリターンキー を押すとF1キーで打ちこむことができます。

#### 変数の意味

#### スプライト座標

X······主人公、主人公の影のX 座標⇒×8して表示

→ ・・・・・主人公の Y座標増分(ジ ヤンプ時に使用)

#### テキスト座標

A·······丸太のX座標

#### その他の変数

ES·····エスケープシーケン ス: CHR\$(27)が入る

#### F....ハイスコア

H(n)…… 丸太表示フラグ (]=表示)

| ……ループ用

K……ジャンプフラグ

1 ……レベル

M(□)·······丸太のX座標増分用

P....スコア

□……旧丸太の移動表示決定用 乱数(丸太が同じ動き、表示をく り返さないために、1回まえの 乱数を保存している)

R······丸太の移動表示決定用乱

S······スティック入力用

(1)

#### 初期設定

●初期設定●乱数初期化●レベ

ル設定●スプライトパターン定 義●丸太の×座標増分、丸太表 示フラグ用データ読みこみ●キ

ャラクタの色設定

#### 2キャラクタ定義

●丸太、波のキャラクタパター ン定義

#### 3 画面表示

●画面表示●ゲームスタート時



〈ファンダム・ニュース その1・ファンダムアンケート(10月号)結果②〉続いてROMプレゼント当選者の発表です 〈兵庫県〉徳平大輔〈滋賀県〉百田 智道(福島県)黒田宇〈神奈川県〉秋元慎一〈岡山県〉山本優子〈岐阜県〉今井誠治〈兵庫県〉陰山誠二〈新潟県〉大島由美〈比海道〉村上誉(敬称略)以上の方々おめでと うございます。なお、ROMの製作、発送に多少時間がかかります。少しのあいだ待っていてください。⇒

# VRAM探検隊

キャラクタの色を変える方法と、VRAMのカラ -ブルの秘密を探る

「LOGRLOG」を打ちこ んで遊んでみると、画面に次 から次へと現れる丸太がとて もきれいなのに気がつくだろ う。いったいどうやってこの 色を出しているのか? 今回 はキャラクタに色をつけてい るVRAMのカラーテーブル を探検してみたいと思う。

#### COLOR命令の限界

キャラクタに色をつける命 令にはCOLOR命令がある。

#### ■表1 VRAMの内容 (スクリーンモード1)

& H 0000	VRAM
(0)	パターンジェネレータ テーブル
& H 1800 (6144)	名称テーブル
& H IB00 (6912)	スプライト属性テーブル
& H2000 (8192)	カラーテーブル
& H3800 (14336)	スプライト パターンテーブル

たとえば、

#### COLOR 15.2.10

としてみる。すると、キャラ クタの色(前景色)が白、キャ ラクタの背景(背景色)が緑、 表示領域外のまわりの色(周 辺色)が黒となる。しかしなが ら、この命令では特定のキャ ラクタだけの色を変えるとい う芸当はできない。

そこで、登場してくるのが VRAMに直接書きこんでし まう方法というわけだ。

VRAMとは、かんたんに いうとキャラクタやスプライ トの形、色、表示している場 所などを記憶しているところ (表 1 参照)。このVRAMの なかにあるカラーテーブルが キャラクタの色を記憶してい る。ここに、直接データを書 きこむことによって、キャラ クタの色を自由に変えること ができるのだ。

#### キャラクタグループごとに 色をつける

キャラクタの色を自由に変 えることができると書いたが、

### ■図1 キャラクタグループに色をつける

カラーテーブルのアドレス アドレスは、左下の対応表を参照するか、 HEX\$(&H2000+(キャラクタコード) ¥8) で計算することもできる

制約もある。MSXでは、8個 のキャラクタごとにしか色を 変えることができないのだ。 あるキャラクタの色を変えよ うとして、カラーテーブルに 色のデータを書きこむと、そ のキャラクタを含む日個のキ ヤラクタの色が変わってしま うわけだ。

VRAMのカラーテーブル では8個のキャラクタを1つ のグループとし、グループご とに色のデータを保存してい るので、グループごとにしか 色を変えることができないの だ(表2参照)。

#### 色を変えてみよう

カラーテーブルに色のデー 夕を書きこんでキャラクタの 色を変えるには、VPOKE 命令を使う。その書式は図1 のようになる。

### VPOKERH2ØXX &HXX

背暑の カラーコート 前号の カラーコー

	反びカフ	_	ユート表
0	透明	8	赤
1	黒	9	明るい赤
2	緑	A	黄
3	明るい緑	B	明るい黄
4	暗い青	C	暗い緑
5	明るい青	D	紫
6	暗い赤	E	灰色
7	水色	F	白
-			

●カラーコードは、16進数で表 記してあります。また、カラー コード0の透明は、色を持たな いので透明に塗られた部分の色 は周辺色が表示されます

カラーテーブルのアドレス は、左下の表2の対応表を参 照して、色を変えたいキャラ クタが入っているグループの カラーテーブルのアドレスを 入れる。また、前景と背景の カラーコードの部分には、表 3のカラーコード表から目的 の色のカラーコードを探して 入れればいい。

たとえば、「♠」~「ぁ」の前 景色を水色、背景色を暗い緑 にするには、

VPOKERH2010,& H7CO

とすればいいわけだ。

「LOG&LOG」では、行 10, VPOKE8204. 97として丸太の前景色を明 るい赤、背景色を黒に変えて いる。ここで、カラーテーブ ルのアドレスと前景色と背景 色に"&H"が付いていないこ とに気がついたと思う。今ま でのやり方でいけば、VPO KERH2004,8H61 となるのだが、1画面という 限られたスペースの制約上、 わざと10進数にして4文字ぶ ん短くしているのだ。

#### ■表2 カラーテーブルのアドレスとキャラクタグループの対応表

カラーテーブルのアドレス	キャラクタグループ	カラーテーブルのアドレス	キャラクタグループ
&H2000(8192)	月火水木金土日	&H2010(8208)	4 * 4 + 0 • 2 *
&H2001(8193)	年円時分秒百千万	&H2Ø11(82Ø9)	いうえおヤウよつ
&H2002(8194)	<b>オーナートナー</b>	&H2012(8210)	回まいうえおかき
&H2003(8195)	トっ L J × 大中小	&H2Ø13(8211)	くけこさしすせそ
&H2004(8196)	! " # \$ % & '	&H2014(8212)	国・「」、・ラア
&H2005(8197)	( ) * + , /	&H2Ø15(8213)	イウェオヤユョッ
&H2006(8198)	0 1 2 3 4 5 6 7	&H2016(8214)	- アイウェオカキ
&H2007(8199)	89::<=>?	&H2Ø17(8215)	クケコサシスセソ
&H2008(8200)	a A B C D E F G	&H2018(8216)	タチツテトナニヌ
&H2009(8201)	HIJKLMNO	&H2019(8217)	ネノハヒフヘホマ
&H200A(8202)	PQRSTUVW	&H201A(8218)	E 6 メモヤユヨラ
&H200B(8203)	X Y Z [ ¥ ] ^ _	&H201B(8219)	リルレロワン*。
&H200C(8204)	`abcdefg	&H201C(8220)	たちつてとなにぬ
&H200D(8205)	hijklmno	&H201D(8221)	ねのはひふへほま
&H200E(8206)	pqrstuvw	&H201E(8222)	みむめもやゆよら
&H200F(8207)	x y z {   } ~	&H201F(8223)	りるれるわん葉■

※ 1 カラーテーブルのアドレス内の数字は、はじめの数字が16進数、カッコ内が10進数で表したときのアドレ スになっています。※2 「国」、「国」、「※」は、編集部が判別のために入れたもので、画面上では空白になりま す。※3 &H200Fのキャラクタグループの最後の空白部分には、DEL (制御記号)が入っています。

# バドミントン

MSX MSX 2/2+ RAM8K

BY やすた

一道び方は48ページにあります



#### SCREEN1, 0: WIDTH32: KEYOFF: DEFINTA-Z: DIM A(220):COLOR15,1,1:SPRITE\$(1)="x0000x :SPRITE\$(Ø)="99":LOCATE15,13:PRINT"|"SPC (31)" L"SPC(23)"-2 FORI=56T0119:A(I)=1:A(I+72)=2:NEXT:A=8 8:C=152:B=112:X=E\*64+88:Y=104:W=1-E\*2 3 D=B:U=Ø:V=6:GOSUB8:IFSTICK(E)=ØTHEN3 4 X=X+U:Y=Y-V:V=V-1:GOSUB7:Z=(1-W)/2:IFS TRIG(Z)ANDA(A)=Z+1THENPUTSPRITEA(A), (A+W \*3,B):T=X-A:IFABS(Y-B)<9ANDABS(T)<9THEN9 5 F=(1-W)/2:IFY>119ANDA(X)>ØTHENF=2-A(X) ELSEIFA(X)>ØORY<104THEN4 6 BEEP:BEEP:P(E)=P(E)-(F=E):E=F:LOCATE12 ,18:PRINTP(0);P(1):FORI=0TO2000:NEXT:IFP (E)>14ANDABS(P(Ø)-P(1))>1THENPRINTTAB(E\* 14+7) "Win!": FORI = ØTO1: I = - STRIG(Ø): NEXT: R UNELSE2 7 S=STICK(A(A)-1):M=((S>5AND9>S)-(S>1AND 5>S))\*4:A=A-M\*(A(A+M)>0):B=112+(S=1)\*16 8 PUTSPRITEA(A), (A,B), 15,1: PUTSPRITEØ, (X +2,Y):SWAPA,C:SWAPB,D:RETURN 0 9 PLAY"SØM5ØØO6L64BA":U=T/3+W\*3:V=8:IFB= 96THENU=W\*7:V=-3ELSEIFT\*W<0THENV=6 10 W=-W:GOTO5

### 変数の意味

#### スプライト座標

A、B……シャトルを打つプレイヤーの座標※1

C、□・・・・・シャトルを打ったプレイヤーの座標※ 1

X、Y……シャトルの座標⇒X は+2して表示

U、V······シャトルの座標増分

#### その他の変数

A(n)……コートの範囲(どちらのプレイヤーかの判定用)

E・・・・・サーバー決定用

F……どちらのプレイヤーが得点したかの判定用

| ……ループ用

P(n) ······得点

5……スティック入力用

T……シャトルを打ったかの判

W……シャトルの飛ぶ方向

Z……トリガー入力用

### プログラム解説

1初期設定

●初期設定●画面表示

#### 2 変数初期設定

●変数初期設定●サーバー決定

#### 3サーブ

●変数初期設定●プレイヤー表示サブへ飛ぶ●サーブを打ったかの判定(スティック入力)

#### 4シャトルを打つ

●シャトル移動●ラケットを振って当たったかの判定処理(トリガー入力)

#### 5得点判定

●どちらのプレイヤーの得点か の判定

#### 6得点計算 ■■■

●得点計算、表示●ゲーム終了 判定●メッセージ表示●リプレ イ処理

※1 変数AとC、BとDは、 プレイヤーがシャトルを打つた びにSWAP命令によって変数 の内容を入れ換えられている。

#### プログラマからひとこと



どーも、おひさしぶりです。またスポーツゲームで採用されました。りてうとしてもうましいがず、結局ってしまいました。みんなよく、カッチイデアがでる

た、いつの日か。 ●BY やすた

もんだ。ぼくの作った

ゲームはいつも画面が

さみしい。今度からは

にぎやかできれいな画面のゲームを作るよう

にしよう。それではま

#### 7移動

●プレイヤーの移動(スティック入力)

#### 8表示

プレイヤー表示●シャトル表示プレイヤーの座標入れ換え

#### 9方向決定

●効果音●シャトルの飛ぶ方向 決定

#### 10切り換え

プレイヤーの切り換え●行5へ飛ぶ

これはプレイヤーの座標をあらわす変数で、プレイヤーを交互に変数AとBで表示し、CとDは座標の保存用に使用。

60 65 THOSE 00

くいじわるファンクションコール。その2・ファンダム通信だより②〉今回は87年12月~88年5月整理分の投稿者一覧のほか、今までに送られてきた BASICプログラムに関する質問に答える♀&Aコーナーなど、新企画を取り入れてますます楽しいものにしようと努力していますので期待して待っていてくだ さい。なお、ファンダム通信にご意見、ご要望などがありましたら、ハガキに書いて「ファンダム通信」係まで送ってください。投稿お待ちしております

# お一ぼけ一たの冒険

MSX MSX 2/2+ RAM8K BY つっちい

→ □遊び方は49ページにあります



1 COLOR15, Ø, Ø: KEYOFF: SCREEN1, Ø, Ø: WIDTH8: DEFINTA-X: FORI = ØTO12: READA: SOUNDI, A: NEXT :READA\$:FORI=0T023:VPOKE14336+I,VAL("&H" +MID\$(A\$, I\*2+1,2)):NEXT:B\$=CHR\$(27)+"Y": ONSPRITEGOSUB7: SPRITEON: X=96: Y=103: PRINT B\$"( `hp`hp`h"B\$". `hp`hp`h" 2 T=RND(1)\*3:V=158:W=72+RND(1)\*32:Q=(T=0  $)*2-(RND(1)*2+2)-1:R=(T=\emptyset)*(RND(1)*7-3)$ 3 S=STICK(0):X=X+((S=7ANDX)96)-(S=3ANDX< 152))\*2:Z=Z+.5:V=V+Q:IFINT(Z)=ZTHENVPOKE 8206-U,238:U=(U+1)MOD3:VPOKE8206-U,255 4 IFY=103THENP=7\*STRIG(0)ELSEP=P+1 5 Y=Y+P:W=W+R:B=Y\*(Y<103):R=R-(T=1)+(T=2)):LOCATE3,16:PRINTUSING"###M";Z:IFW<720R W > 103THENR = -R - (T = 1) + (T = 2) : SOUND 13, 06 SOUND2,-B:PUTSPRITEØ,(V,W),T+9:PUTSPRI TE1, (X,Y), 15, ZMOD2+1: IFV<90THEN2ELSE3 1 ":D=-8:FORI=ØTO1: 7 PRINTB\$"+ GAMEOVER Y=Y+D:D=D+1:VPOKE6916,Y:SOUND2,Y:I=-(Y>1 91):NEXT:SOUND2, Ø:FORI=ØTO1:I=-(STICK(Ø) =5):NEXT:RUN:DATA,4,,,,,56,16,13,,,20,3 C4E9FFFFFFF7E3C3C6A6ABCFF2534063C6A6A3DF FA42630

## プログラマからひとこと

去年の8月号以来、ず っと掲載されなかった ので夏休みにこの「お ーぼけーたの冒険。を 作りました。このゲー ムは、けーた君がふに ふにっと足踏みしなが ら跳んでいるところが 気にいっています。サ ブタイトルが『旅立 ち」というわけですが、 続編がでるかどうかわ かりません。今年、私 は受験なのだ! もし 続編がでるのを待って いてくれる人がいたら うれしーいなーっと。 PS.このゲームのアド バイスやけーたのキャ ラを作ってくれた智ク ン、ありがとう!

いるように見せている)

●BY つっちい

#### プログラム解説

#### 1 画面表示

●初期設定●PSG設定●スプ ライトパターン定義●スプライ トの衝突時の割り込み先指定、 許可●変数初期設定●ゲーム画 面表示

●出現する敵の種類を決める● 敵の出現位置の決定

#### 3 移動

2 敵決定

●お一ぼけーた移動(スティッ ク入力)●背景スクロール処理 (床と天井に表示しているキャ ラクタの色を周期的に変化させ て、画面が横にスクロールして

#### 4ジャンプ

ジャンプ判定処理

#### 5敵移動

●敵移動処理●スコア表示●敵 のはね返り判定処理●効果音

#### 6表示

●効果音(落下音)●敵表示●お 一ぼけーた表示

#### フゲームオーバー

●メッセージ表示●おーぼけー たを落下させる●効果音●リプ レイ処理・PSG、スプライト パターンデータ(行1で読みこ

#### 変数の意味

#### スプライト座標

X、Y……おーぼけーたの座標 P……おーぼけーたのY座標増 分(ジャンプ時に使用)

D……おーぼけーたのY座標増 分(ゲームオーバー時に使用)

**V、W……**敵の座標



#### Q、 R ······ 敵の座標増分

#### その他の変数

A······PSGデータ読みこみ用 AS……スプライトパターン読 みこみ用

B……効果音(おーぼけーたが ジャンプしているときにそのY 座標の変化にそってチャンネル Bの周波数を変化させている)

B\$ ……表示位置指定用(エス ケープシーケンス)

| ・・・・・ループ用

□……背景スクロール用

S……スティック入力 丁……敵の種類

Z……スコア/背景スクロール 判定用/お一ぼけーたのパター ン切り換え用

●10月号FFB当選者① 『お嬢様〈らぶトランフ』= 〈北海道〉茂内雅人・松浜雅美〈千葉県〉山下祥宣〈東京都〉河西博文〈神奈川県〉阿部健児〈長野県〉上條秀 亮(三重県)西口覚(大阪府)北野誠・小島智志〈長崎県〉溝上照啓 「ルバン三世~バビロンの黄金伝説~ボスター」=〈北海道)芳賀慎二〈福島県〉加藤和則・山田雅 一〈埼玉県〉中野雄次〈長野県〉北野貴子〈愛知県〉志和池康之・大門誠治〈大阪府〉熊谷英二〈鳥取県〉田鍬誠司〈熊本県〉坂田和隆⇔

MSX2/2+ VRAM64K

BY 秋元慎一

⑤□遊び方は49ページにあります



SCREEN5, Ø: COLOR15, 1, 1: CLS: SETPAGE, 1: CL S:CIRCLE(8,8),7:LINE(1,16)-(15,16):LINE-(8,23):LINE-(1,16):LINE(Ø,Ø)-(16,24),,B: SETPAGE, Ø: DEFINTA-Z: A=128: B=106: L=128: M= 206:ONSTRIGGOSUB8:STRIG(0)ON:SPRITE\$(0)= "##U8U##": A\$=CHR\$(27)+"Y":TIME=0:KEYOFF 2 DRAW"BM120,206R7BM124,204D4NG3F3" 5 F=RND(1)\*240:G=RND(1)\*188:K=G+24:FORJ= ØTO24STEP2:COPY(Ø,Ø)-(16,J),1TO(F,K-J),Ø :NEXT:SOUND8,16:SOUND7,62:SOUND0,200:SOU ND1,0:SOUND12,20:SOUND13,0:Z\$="SCORE" 4 PUTSPRITE1, (A-4, B-4), 15, Ø: H=STICK(Ø):C =C+(H=7ANDC>-8)-(H=3ANDC<8):D=D+(H=1ANDD >-8)-(H=5ANDD<8):A=A+C:B=B+D:T=TIME 5 IFA<4THENA=4ELSEIFA>252THENA=252 6 IFB<4THENB=4ELSEIFB>208THENB=208 IFT>3600THENSTRIG(0)OFF:GOTO10ELSE4 8 SOUND8, 16: SOUND7, 54: SOUND6, 22: SOUNDØ, 1 00:SOUND12,30:SOUND13,0:GOSUB9:IFA>FANDA <F+16ANDB>GANDB<G+24THENE=E+1:GOSUB9:LIN</pre> E(F,G)-(F+16,G+24),1,BF:SOUND6,0:RETURN3 9 LINE(L,M)-(A,B),9,,XOR:RETURN 10 SCREEN1:WIDTH30:PRINTA\$"\*+"Z\$E:FORI=0 TO1: I = - ((PEEK(&HFBEC)AND4) = Ø): NEXT: RUN

### 変数の意味

#### スプライト座標

A. B.·····スコープの座標⇒そ れぞれー4して表示

□、□……スコープの座標増分

#### グラフィック座標

L、M······レーザー発射地点の



#### 座標

F、K……的の座標※1

G……的Y座標決定用※1

#### その他の変数

A\$ ……表示位置指定用(エス ケープシーケンス)

E·····スコア

H······スティック入力用

J・・・・・ループ用

T……タイム

Z\$······スコア表示用

#### 1 初期設定

●初期設定ページ | に的のグ ラフィックを描く●スプライト パターン定義●トリガー入力時 の割りこみ先指定、許可

#### 2人表示

●人(自分)表示

#### 8的表示

●的の位置決定●的表示●効果

#### 4スコープ表示

●スコープ表示、移動(スティッ ク入力)●スコープ移動

#### 6スコープ停止1

●スコープの横方向停止処理

※ 1 乱数で変数FとGを決定 し、Fを的のX座標、Gに24を加 えたKを的の最下段のY座標と する。行3のFOR~NEXT で、アクティブページ(表示され

#### プログラマからひとこと



いやあ~さいよ~!あり がとうございます。初め てのことなのでとてもう れしいです。とまあ小学 生のような文ですが許し てくださいな。その日は 雨のシトシト降る日曜日 私は机で原稿とにらみあ っていた。ピンポーンと チャイムが鳴る。ポスト マンであった。渡された ものは……。さいよ~! であった。書くことがな い。こずえちゃん、たか ちゃん、さとちゃん、お ーちゃん、みんなして見 てる~?

●BY 秋元慎一

#### 6スコープ停止2

●スコープの縦方向停止処理

#### 79イムオーバー

●タイムオーバー判定処理

#### 8当たり判定

●効果音●レーザーが的に当た ったかの判定●命中処理(的の 消去)

#### 9レーザー

●レーザー表示、消去

#### 10ゲーム終了

●スコア表示●リプレイ処理 (キー入力)

ない)にある的のグラフィック を2ドットずつずらしながら、 (F、K)から複写で表示するこ とによって、的がせりあがって くるように見せている。

●10月号FFB当選者②「ドラゴンクエスト・オン・エレクトーン」= (東京都)荒木敬之・安養寺信彦(新潟県)岩城芳夫(滋賀県)温井和也(熊本県)鬼束えみ ット・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL.I』=〈宮城県〉菅井裕治〈神奈川県〉熊谷久⇨

# おぼえてろよ

MSX MSX 2/2+ BAMBK

BY 市村宣成

№ 1遊び方は50ページにあります





ブログラマからひとこと

= 19-

やったのだ~。採用な

のだ。まったくおどろ いてしまったのだ。と

にかく、このゲームを

打ちこんで遊んでみよ

う。このゲームでキミ

の記憶力をきたえるの だ。それにしても本当

にこのプログラムとこ

の文がMSX・FANに

のるんですか? とお っても不安な今日この

頃です。これからもプ

ログラムを送り続けた

いと思います。このプ

ログラムがぶじにのる ことを祈りつつ、さよ

●BY 市村宣成

つり

#### SCREEN1,3:KEYOFF:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z :DIMG(30):DEFUSR=342:Z=USR(0):M\$="V1504" 2 A\$="ØF1F3F7FF3F3F3F3F3FFFFFF77381FØFFØ F8FCFE3F3F3F3F3FFFFFFFBE7CF8FØØF1F3F3F3B 3B3B3B3B3F3F3F3F3C1FØFFØF8FCFCBCBCBCBCBC FCFCFCFC7CF8FØØØØØØØ1F3F7FFFE3E3FF783F1F ØØØØØØØØØØØØF8FCFEFF1F1FFFFEFCF8":L=3ØØ 3 M\$=M\$+"L10":FORI=0T099:VPOKE14368+I,VA L("&H"+MID\$(A\$, I\*2+1,2)):NEXT:FORW=2T014 :PUTSPRITEW, (W\*14, W\*66), W, 1:NEXT:INPUT" へ"ル":A:IFA=1THENL=99ELSEIFA=2THENM\$="VØ" 4 R=RND(-TIME); SCREEN1: H=H+1: G(H) = RND(1) \*3+1:FORW=ØTO5ØØ:NEXT:B\$="さあ こたえて!!" 0 5 PRINT"おほ"えてろよ!!":FORI=1TOH:FORW=ØTO2ØØ :NEXT:K=G(I):GOSUB9:NEXT:I=1:CLS 0 6 Z=USR(Ø):LOCATEØ,I:PRINTB\$:K=VAL(INPUT \$(1)):IFK<10RK>3THENGOTO6ELSEGOSUB9 0 IFK< >G(I)THENCLS:BEEP:PRINT"あなたのせいせきは" ; "レヘ"ル"; A"の"15-H"きゅうて"した":FORI=ØTO1:I=ST ICK(0):NEXT:RUNELSEIFICHTHENI=I+1:GOTO6 8 IFH=15THENCLS:PRINT"z "うかーく!! おめて"とう!!! !!!":FORI=ØTO1:I=STICK(Ø):NEXT:RUNELSE4 9 PLAYM\$+CHR\$(65+K\*2#):PUTSPRITEØ,(110,9 Ø),4+G(I)\*3,G(I):FORW=ØTOL:NEXT:RETURN

#### 変数の意味

A....レベル

**△**\$······スプライトパターンデ

B\$……メッセージ表示用

G(n)……問題のパターン

H……問題の出題回数

| ……ループ用

K……プレイヤーの解答

┗・・・・・・問題を表示する時間

M\$·····PSG設定

R······乱数初期化

W····・ループ用/デモ画面表示

Z······USR関数呼び出し用 (キーバッファクリア)

#### 1初期設定

●初期設定●USR関数呼び出

し(キーバッファクリア

#### 2パターンデータ

●スプライトパターンデータを 変数ASに入れる

#### 3デモ画面

●PSG設定●スプライトパタ

ーン定義●デモ画面表示●レベ ル入力処理

#### 4問題作成

●乱数初期化●スプライト消去

11

#### 5問題表示

●問題作成

### ●メッセージ表示●表示サブル

ーチンへ飛ぶ

#### 6解答

●キーバッファクリア●解答入 力処理(キー入力)●表示サブル ーチンへとぶ

#### 7正解判定

●正解判定処理●リプレイ処理

#### 8合格

●合格処理●リプレイ処理

#### ❷表示サブ

●出題、解答時のスプライト表 示サブルーチン

●10月号FFB当選者③ 『テレネット・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL.I』=〈岐阜県〉砂場嘉仁・高原薫〈鹿児島県〉原田雄大 『琥珀色の遺言の メモバット」=〈福島県〉大塚正〈神奈川県〉横山等〉『琥珀色の遺言の定規」=〈神奈川県〉西川彰彦〈愛知県〉猪飼英明号

11



## ほうぜん **呆然**

M5X12/2+ VRAM128K BY 釜淳司

一道び方は50ページにあります



10 SCREEN1:WIDTH32:COLOR15,0,0:KEYOFF:CL S:DEFINTA-U:DIMX(359),Y(359):PRINT"WAIT PLEASE. ":FORI=0T0359:X(I)=SIN(I)\*2:Y(I) =COS(I):NEXT:CLS 20 INPUT"J7772(1-100)>";W:IFW<10RW>101TH EN20ELSEW=W/10:A=0:B=180 30 SCREEN7:SETPAGE1,1:CLS:DEFUSR=&H69:U= USR(0):FORI=1T07:COLOR=(I,I,I,I):NEXT

USR(Ø):FORI=1T07:COLOR=(I,I,I,I):NEXT

40 FORZ=0T0100STEPW:C=Z\*10MOD7+1:LINE(X(A)\*Z+256,Y(A)\*Z+105)-(X(B)\*Z+256,Y(B)\*Z+105),C:A=(A+1)\*-(A<359):B=(B+1)\*-(B<359):V=100+Z\*.05:PSET(X(A)\*V+256,Y(B)\*V+105),C:PSET(RND(1)\*512,RND(1)\*212),RND(1)\*14+1:NEXT

50 FORI=1TO7:COLOR=(C+1,I,I,I):C=(C+1)MO D7:NEXT:C=(C+1)MOD7:IFSTRIG(0)GOTO20ELSE 50 プログラマからひとこと



このプログラムは3年前にFM-フフで作ったもので、友達に受けが良かったので送らせてもらいました。だけど、まさか採用されるとは思いま様なでした。 PS.イラストは、ドラえもんのコスプレをした人の絵です。

●BY 釜淳司

#### 変数の意味

#### グラフィック座標

X(n)、Y(n)……線、点の座標(0~359 ラジアンのときのCOS、SINの値を入れておき、終点、点の座標を算出するときの基本座標となる)

∨……背景になる点の座標決定 用

#### その他の変数

A、B·······画面作成用(X(n)、 Y(n)の引き数)

□・・・・・線、点の色

1……ループ用

W……線、点の細かさ

Z……ループ用(ループ内にある線、点を描くときの座標、色などの算出に使用される)

#### プログラム解説

#### 10初期設定

- ●初期設定 1 ●メッセージ表示
- ●変数初期設定(X(n), Y(n)

に (1~359 ラジアンのときのCOS、SINの値を入れる)

#### 20細かさ設定

●細かさ入力判定処理(キー入力)●変数初期設定

#### 30 画面設定

●初期設定2(スクリーンモードをを7にする●ディスプレイページ、アクティブページを1にする●パレット設定

#### 40 画面表示1

●ループ開始(入力された細かさの10分の1の値をステップの値とする)●線を描く●背景の点を描く●背景の点滅しない点を描く●ループ終了

#### 50面面表示2 ■

●表示されている線、点の色(パレット)をずらして、アニメーションさせている●再設定判定処理(トリガーが押されたら行20へ飛ぶ)

### ジュアルな改造法

0

「呆然」のプログラムを改造 して、違うアニメーションを 作る改造法2つです。 ①行10にある

: DIWX(359)~ 以下を消去する。

②行40を消去する。

③下にある「時計もどき」また

は「鼓もどき」のプログラムを付け加える。

なお、この改造をしたときの細かさは、「時計もどき」では線と線の間隔、「鼓もどき」では線の始点と終点の角度の差(入力された数値の10分の1ラジアン)になります。

#### 時計もどき用改造リスト

\*\* X=256:Y=106:VI=3 1415:FORWI=0TOVI\*25T EPW\*.01:C=WI\*15MOD7+1:LINE(COS(WI)\*10+X, S:IN(WI)\*10+Y)-(COS(WI)\*X+X,SIN(WI)\*Y+Y), C:NEXT

#### 鼓もどき用改造リスト

40 FORWI=0T06.28STEP.05:C=WI\*15MOD7+1:X0 =COS(WI)\*25+40:Y0=SIN(WI)\*90+106:X1=CDS( WI-W)\*25+452:Y1=SIN(WI-W)\*90+106

45 PSET(X0,Y0),C:PSET(X1,Y1),C:LINE(X0,Y0)-(X1,Y1),C:NEXT

64 当選者

●10月号ソフトプレゼント当選者① 王家の谷・エルキーサの封印』(MSX2)=〈宮城県〉桐部雄一〈茨城県〉根本和宏 (埼玉県〉桐村操〈大阪府〉恭聖和也 《愛媛県〉曾 我部伸行 サ・リターン・オフ・インター」= (東京都)広田貴昭〈中奈川県〉阿部雄司〈長野県〉『馬陸史〈韓岡県〉森藤真樹〈敏草県〉宮護笠明 ラス ・・ハルマゲドン」= 〈東京都 須藤いづみ〈静岡県〉西岡雅樹〈奈良県〉角野健〈愛媛県〉高井敬春〈鹿児島県 /編田晃―→

MSX MSX 2/2+ BAM8K BY おじさん

で が方は51ページにあります



SCREEN1, 0: WIDTH29: COLOR, 1, 1: DEFINTA-Z: DATA71,54:SPRITE\$(0)=" "V\*\*\*":V=6146 2 READA, B: COLOR1: FORI = ØTO14: LOCATEØ, I: PR INTSTRING\$ (16, A): NEXT: PRINT: PRINTCHR\$ (B) :PRINT:PRINT" XJP" Z:K=RND(-TIME)\*7+1:FORI =1TOK:R=RND(1)\*15:A=RND(1)\*15+R\*32+V:IFV PEEK(A) = BTHENI = I - 1: NEXTELSEVPOKEA, B: NEXT :COLOR15:T=1000-M\*25:DATA59,58,71 3 VPOKE6915, 10:S=STICK(0):G=PEEK(-1045)A ND4:H=STRIG(0):X=X+(S=7ANDX>0)-(S=3ANDX< 15):Y=Y+(S=1ANDY>Ø)-(S=5ANDY<14);A=Y\*32+ X+V: IFG=ØTHEN6ELSEIFHTHENI=VPEEK(A): IFI= 42THEN3ELSEIFI=BTHENK=K-1: VPOKEA, 42ELSE5 : DATA67,69,70,48,79,85,86,82,80,145,149 4 PUTSPRITEØ, (X\*8+16, Y\*8-1), Ø:T=T-1:BEEP :LOCATE17,2:PRINT"9/4"T:IFTTHEN3:DATA252 ,250,249,251,231,242,192,184,238,234,49 5 FORY=0T014:FORX=0T015:A=Y\*32+X+V:I=VPF EK(A): VPOKEA, -(I=B)\*133-(I=42)\*42-(I<>42ANDI(>B)\*165:NEXTX,Y:FORI=ØTO1:I=STICK(Ø ):NEXT:RUN:DATA73,77,78,56,83,50,90,56

6 IFKTHEN5ELSEPLAY"V15C": Z=Z+T\(\frac{1}{2}\)10: M=M+1:

#### プログラマからひとこと



はじめまして! おじさ かい んです。この前あの GALLEON」をやって いると、やられてばかり いました。頭にきたぼく は、ジョイパッドをキー ボードにたたきつけまし た。そしたらスペースキ ーがぶっとんでしまいま

●BY おじさん

制限時間設定●問題データ2 (行2で読みこみ)

#### ⑤カーソル移動判定

カーソルを点滅させる●ステ ィック入力●GRAPHキー入 カ●トリガー入力●カーソル移 動判定●GRAPHキー判定● トリガー判定●問題データ3 (行2で読みこみ)

#### 4カーソル移動

カーソル移動●タイムをカウ ントダウンする●効果音●タイ ム表示●問題データ4(行2で 読みこみ)

#### 5正解表示

●正解表示●リプレイ処理●問 題データ5(行2で読みこみ)

#### 61文字正解処理

●面クリア判定●効果音●スコ ア加算●オールクリア判定●行

#### 7問題データ

●問題データ6(行2で読みご 4)

### リストを打ちこむときの

IFM=22THENRESTORE: M=0:GOTO2ELSE2

7 DATA66, 141, 142, 61, 198, 60, 152, 44, 46

行1にある「■」は、カーソルキャラクタなの で、このままでは打ちこめません。KEY1,

CHR\$(255)と打ちこんでリターンキー を押すとF1キーで打ちこむことができます。

#### 変数の意味

#### スプライト座標

X、Y······カーソルの座標⇒そ れぞれ×8+16、×8-1して 表示/ゲームオーバー時の正解

#### テキスト座標

A······問題を作るときの、探す 文字の座標(VRAMのパター ン名称テーブルのアドレス)/ 問題のもとになる文字のキャラ クタコードの読みこみ用/あた り判定のときは、カーソルのあ る座標(VRAMのパターン名 称テーブルのアドレス)

R·····問題を作るときの、探す 文字のY座標

#### その他の変数

B……探す文字のキャラクタコ -1"

G······GRAPH丰一入力

H·····トリガー入力

Ⅰ・・・・・ループ用/正解表示のと きは文字の表示判定用

K……探す文字の個数

M……面数(全面クリアしたと きに、ふたたび)面にもどるよ うにするために使う)

S……スティック入力用

丁……制限時間

V······VRAMのパターン名称 テーブルの先頭アドレス

### ロクラム解

#### 1初期設定

●画面設定●問題データ1(行 2で読みこみ)●スプライトパ ターン定義

#### 2 画面作成

●ゲーム画面作成●問題作成●



当選者 ●10月号ソフトプレゼント当選者②/「ぎゅわんぶらぁ自己中心派」=〈宮城県〉及川隆羊〈茨城県〉大竜雅己〈埼玉県〉岩田文〈静岡県〉松浦正明〈愛知県〉築山 65 和雌 「アウトラン」=〈青森県〉奈良撃樹〈京都府〉山内徹〈大阪府〉池田力〈兵庫県〉全井伸行〈鹿児島県〉山本匡彦 「アルキースの翼」=〈栃木県〉関口和元〈千葉 県〉両角泰寛〈東京都〉萩原康博〈鳥取県〉豊田寛仁〈愛媛県〉山下祐輔⇒

# パドルくずしく3

MSX MSX 2/2+ RAM8K

BY おとん

一変。遊び方は51ページにあります



SCREEN1,3,0:SPRITE\$(0)=" FF: WIDTH30: COLOR15, 1, 1: DEFINTA-X: DIMS (40 ):FORA=ØTO7:FORB=ØTO1:C=A\*64+B\*32+14368: VPOKEC, VAL ("&B"+STRING\$(8-A,49)): VPOKEC+ 16, VAL ("&B"+RIGHT\$("11111111"+STRING\$(A+ B,48),8)):NEXTB,A:U=183:ONSPRITEGOSUB6 2 FORA=ØTO3:READS(A):NEXT:SOUND8,15:FORA = ØTO8: READZ(A): NEXT: SOUND1, Ø: DATA1ØØ, 8Ø, 100,60,1,1,28,1,6,2,3,2,4,6,4,8,16 3 CLS:SOUND8, 15:L=0:X=112:Z=16:V=120:Y=1 0 65:B=1:T=0:M=0:GOSUB7 4 S=STICK(Ø)+STICK(1):X=X+(S=7ANDX>5)\*5-(S=3ANDX<224)\*5:PUTSPRITE1,(X,180),15,B:  $Y=Y-Z:Z=Z-Z(L):V=V+J:PUTSPRITE\emptyset,(V,Y),2+$ L:SOUNDØ,S(M):M=M+1:SPRITEON:IFY<UTHEN4 5 SOUND8, Ø: IFSTRIG(Ø) = ØTHEN5ELSE3 6 T=T+1:H=H-(H<T)\*(T-H):SPRITEOFF:B=B+1:</p> VPOKE6918, B\*4: M=0: PUTSPRITE0, (V, 164), 2+L : J=RND(1)\*4\*((X>112)\*2+1):Y=165:Z=16 7 LOCATE4,1:PRINTUSING"SCORE#### HI-SC## ##":T:H:IFB<17THENRETURNELSEB=1:L=L+1 8 LOCATE8,9:PRINTUSING"LEVEL # CLEAR":L :FORA=ØTO999:NEXT:LOCATE8,9:PRINTSPC(14) : IFL<9THEN4ELSEPRINT"NICE!!!!":GOTO5

### ♥リストを打ちこむときの重要注意

行1にある「■」は、カーソルキャラクタなの で、このままでは打ちこめません。KEY1,

CHR\$(255)と打ちこんでリターンキー を押すとF1キーで打ちこむことができます。

#### 変数の意味

#### スプライト座標

✓、Y······ 天 誅 (四角)の座標 ×……悪の心(パドル)の×座標 J、Z······天誅の座標増分 Ζ(口)……天誅のY座標増分決 定用(レベルによりY座標増分 の増減の幅を変化させるため)

その他の変数

A、B……ループ用(Bはスプラ イト番号にも使用)

□・・・・・天誅のY座標方向の下限

C……スプライトパターン定義 用(VRAMのスプライトパタ ーンテーブルのアドレス)

F島……カーソルを1行上に移 動させる(エスケープシーケン ス)

H……ハイスコア

T....スコア

L .....ラウンド M、S(n)·······効果音用

S……スティック入力

1初期設定1

●初期設定●スプライトパター

ン定義●スプライト衝突時の割 りこみ先指定

#### 2初期設定2

●効果音用データ読みこみ●天 誅のY座標増分決定用変数のデ ータ読みこみ●効果音用データ、 天誅のY座標増分決定用データ (行2で読みこみ)

#### 8スタート

●画面消去●変数初期設定●ス コア表示サブルーチン呼び出し

#### 4表示

#### プログラマからひとこと



この作品は、ある長い作 品を1画面に圧縮したも のなんだけど、まったく 違う作品になってしまっ た。ファンダムを見てい ると、この人はなんでこ んなテクニックを知って いるのだろうと思うこと がよくある。ぼくが勝て るとしたら、アイデアし かないと思って、常人が 考えそうもないことを考り えたので、次はすごいの を発表するぞ。のればの 話だけど、ふっふっふっ 人間は、顔を見ればどん な性格かわかる。顔は性 格の窓、チャックは社会 の窓だ。人とつきあうと きは、見かけで判断しな いといけないよ。

●BY おとん

●悪の心移動、表示(スティック 入力)●天誅移動、表示●効果音

### 同リプレイ

●リプレイ処理

#### 6はね返り

●スコア計算●ハイスコア計算

●天誅のはね返り処理

#### フスコア表示

●スコア、ハイスコア表示●ラ ウンドクリア判定

#### 87リア

●クリア処理●オールクリア判



当選者 ●10月号ソフトプレゼント当選者③ 『ガリバー』= 〈茨城県〉中嶋崇史〈長野県〉白木俊・植田恵美〈岡山県〉山川祐一郎〈長崎県〉長谷川雅洋 「エクザイ ル」=〈宮城県〉伊藤茂〈千葉県〉日暮啓泰〈愛知県〉本田佳克〈大阪府〉阪ロ一博・南川幸治 クインフル(DISK版)=〈岩手県〉倉口誠〈福島県〉土谷浩二〈岡山県〉 福沢健夫〈愛媛県〉高橋省二〈大分県〉金色秀樹

MSX MSX 2/2+ RAM32K

BY YAX-Zip

❤️□遊び方は52ページにあります



10 CLEAR300, &HAFFF: SCREEN1, 2, 0: COLOR15, 1 250 LOCATE24, 18: PRINTUSING"LEFT #"; FB:L ,1:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTI,J,L:DIMTL\$(9), OCATE24, 15: PRINTUSING"STAGE #"; SG: LOCATE 1,22:PRINTSTRING\$(22,"\"):RETURN CH(26) 20 GOSUB360: DEFUSR=&HB000: A=USR(0) 260 FORI=0TO2-SW:FORJ=0TO7:FORL=0TO1:VPO 30 RESTORE: GOSUB270: SG=1: SW=0: W=&HD06A KE&H2000+&H61\*8+&H800\*I+J+L\*8, VAL ("&H"+M 40 FB=3:SC=0:AD=&HC120+SG\*35:V=256 ID\$("1154FE3C98BA",SG\*2+1+L,1))\*16+(RND( 50 POKEW, 0: POKEW-62, 3: POKEW+323, 6 1) \*14+1) \*SW: NEXTL, J, I: RETURN 60 GOSUB210: POKE&HD1F1, ((SCMODV)+V)MODV: 270 CLS:FORI=0T09:READTL\$(I):NEXT:SW=1 POKEW+392, ((SC\V)+V)MODV: GOSUB260 280 FORI = 0TO4: LOCATE1, 8: PRINTTL\$(I): LOCA 70 POKE&HD200,SG:POKE&HD1FC,VAL("&H"+RIG TE0,0:PRINTCHR\$(27)+"M":LOCATE0,8:PRINTC HT\$(HEX\$(AD),2)):POKE&HD1FD,VAL("&H"+LFF HR\$(27)+"L" T\$(HEX\$(AD),2)):POKE&HD1AC,220-SG\*35+(SG 290 LOCATE2,8:PRINTTL\$(9-I):LOCATE0,8:PR =0) +200 INTCHR\$(27)+"L":NEXT 80 GOSUB220:DEFUSR=&HB301:A=USR(0):SOUND 300 LOCATE8, 16: PRINT" 1988 BY YAX-ZIP":L 8,0:SOUND9,0:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,20 OCATE2, 20: PRINT" PUSH SPACE KEY OR TRIGG Ø):NEXT:SC=PEEK(&HD1F2)\*256+PEEK(&HD1F1) ER-A" : IFSC>TPTHENTP=SC 310 IF STRIG(0) THEN JY=0 ELSE IFSTRIG(1) 90 AD=PEEK(&HD1FD) \*256+PEEK(&HD1FC) THEN JY=1 ELSE SG=SG+1:SG=SG MOD5+1:GOSU 100 X=PEEK(&HD000):P=PEEK(&HD1F8):IFP=0T B260:GOTO310 HEN14ØELSEIFP=2THEN17Ø 320 POKE&HDØØ1, JY: RETURN 110 SOUND1,1:A=255:FORI=@TO63:SOUND@,A:S 330 DATA"bbbbb bbb bbbb bbbb bbbbb", OUND8, 15-I\(\frac{1}{4}\): PUTSPRITEIMOD4, (X+RND(1) \(\frac{1}{4}\)) "b b" b b b b b -8,151+RND(1)\*16),RND(1)\*14+2,8+I MOD2:A 340 DATA"bbbb b b bbbb b bbbb ". =A-100:IF A<0 THEN A=A+256 "b b " b b b b b 120 NEXTI:SOUND8,0:FORI=0TO3:PUTSPRITEI, 350 DATA"b bbb b bb bbbb bbbbb", (0,200):NEXT "bbbb b bbb bbbb bbbbb" 130 AD=AD-1:FB=FB-1:IFFB>ØTHEN5ØELSE17Ø 360 DATA"b b b b b b","bbb b b 140 LOCATE3, 10: PRINTUSING" STAGE # COMPL b b b b b b bbbb ":RESTORE390 ETED"; SG: FORI = ØTO2999: NEXT: SG=SG+1: IFSG= 370 DATA"b b b bbbbb b b b", "bbb 1THEN3ØELSEIFSG<6THENAD=&HC12Ø+SG\*35:GOT bbbbb b b b bbbb bbbbb": C=4601 060 380 FORI=1TO26: READCH\$: CH=VAL("&H"+CH\$): 150 CLS:LOCATE9,4:PRINT"CONGRATULATION": CH(I)=CH:NEXTI:FORI=1TO26:READCS\$:CLS:PR PUTSPRITEØ,(120,76),2,14:LOCATE9,7:LOCAT INT"Checking ";430+I\*10:CC=0:FORJ=1TOLEN E9,16:PRINT"1988 BY YAX-ZIP":LOCATE6,20: (CS\$):CC=CC+ASC(MID\$(CS\$,J,1)):NEXTJ:CC= PRINT"YOU CAN PLAY STAGE 0":SG=0 VAL("&H"+RIGHT\$(HEX\$(CC),2));IFCC=CH(I)T 160 PLAY"S9M1000005L16DEF8EFG8DDEFFGFE4D HENNEXTIELSEPRINT"DATA Error in ";430+1\* EF8EDF8DDEFEDCD4":GOTO180 10: END 170 GOSUB230:LOCATE7,7:PRINT"GAME OVER" 390 DATA 11,85,00,07,E9,82,F6,88,DE,25,5 :LOCATE3, 13: PRINT" CONTINUE SPACE KEY": IF ,D9,AF,F7,D3,6B,Ø,7C,28,5E,89,83,4D,ED,3 SG=ØTHENFB=3:POKE&HDØ2C,3 C,55 180 IF INKEY\$<>""THEN180 400 ERASECH: CLS: RESTORE440: LOCATE0,0: AD= 190 A\$=INKEY\$:IFA\$=" "ORSTRIG(1)THENIFSG &HB000:M\$="00CDC3C921E53AF3D3FBFCFF08020 = ØTHENAD=&HC12Ø:GOTO6ØELSE4Ø FE1E6F5063EDDF11101070B20180AC503A7FE0E1 200 IFA\$=""THEN190ELSE30 909A832DB0DAFC0EB232A7E28387929C1D54F78C 210 CLS: PUTSPRITE0, (0,200): LOCATE12, 10: P 6FDC810303C7CB0043FFA050C2F77D1" RINTUSING"STAGE #";SG:LOCATE12,14:PRINT

RN 220 CLS:LOCATE24,0:PRINT"FORCE":LOCATE26 ,2:PRINT"BLADE":LOCATE24,21:PRINT"'88 YA

#"; FB: FORI = ØTO999: NEXT: RETU

230 LOCATE24,5:PRINT"TOP":LOCATE25,7:S\$= RIGHT\$(STR\$(TP),LEN(STR\$(TP))-1)+"0":PRI NTRIGHT\$ ("000000"+S\$,6)

240 LOCATE24, 10: PRINT"SCORE": LOCATE25, 12 :S\$=RIGHT\$(STR\$(SC), LEN(STR\$(SC))-1)+"Ø" :PRINTRIGHT\$("00000"+S\$,6)

CATEØ, Ø: PRINTUSING" POKING ####"; C: NEXT: G OTO410

\*2-1,2)

410 READAS: IFAS="\*"THEN RETURN ELSE FORI

=1TOLEN(A\$):P\$=MID\$(A\$,I,1):IFP\$(CHR\$(91

420 IFP\$>CHR\$(176)THENP\$=MID\$(M\$, (ASC(P\$

)-150)+2-1,2)ELSEP\$=MID\$(M\$,(ASC(P\$)-96)

430 POKEAD, VAL ("&H"+P\$): AD=AD+1: C=C-1:10

)THENI=I+1:P\$=P\$+MID\$(A\$,I,1):GOTO430

USING"LEFT

■当選者●10月号ソフトブレゼント当選者④ ソーフラントストーリー。=〈山形県〉山口芳広〈茨城県〉菊地享一〈奈良県〉坂田秋生・林薫剛〈兵庫県〉神吉哲也「不 思議の壁」= 〈北海道〉寺沢則夫〈茨城県〉菊島訓〈神奈川県〉鎌田益広〈愛知県〉宇野真〈京都府〉広柳浩二 「シンセサウルス」= 〈新潟県〉矢野保〈京都府〉田丸裕史 67 〈広島県〉新見弘美〈香川県〉中山敦史〈福岡県〉倉富忍

続 M

440 DATAettwalxinb5CablatF0ea7xa1b56asge mxIsmIf 16826awtt746pb4AatCB39B111t1CB3Ek b4Day/EDE/ED8eDØB2watx1ab5CaeE8B2wayx1ab 5Cawa7eaaxamb59aea7wamxamb5Caea7waExamb5 Cawa?ea7xamb59aea?wa1xamb5Caea?wa4xamb5C adaaaxxxnnannsylollJ2B6366ECBCB763a8080 450 DATAGG40E060PT8CCC6E7ADA8CnnsylolDz1 33634E5F53480809940E060PA090D858EF4941×1 tnxtnxtnxtnxtxa80a8080a8080a8080a8080a to1F337F7F7Ft1y476070=9488C4C4C2828211E0 161Es71Cay1F39347456R7F5F752E3B1EyaaE0F8C CA4A6B6CE++DEkACF8E@a4175752E1B1EV×2B37 460 DATAE46E7E340a15C5CE8F0F0F87B8D8EC4C E8Elaaaado1F1F3331F1Fodaaaaa80E0F0F0F8F8 F8F0F0E080aaaaaaxオオオオオオxaaaaaaaaa8080808 08080aaaaa†80ay43o1F9F1FoVy88ea44a48a229 EØE9FØFØvE4/m42at=401=8022yybty=40"=a=aA 2am9E4E07C2Ea54aaEaaaaaaaaaaaaaaaaaa 470 DATAaaaaaaaaatyy=1Eoyytttxxxat87C7E7 aa809E0F0F8F8kk+tDE6FEFEFaa809E077F331Fo ytaaaytxaaaaF0F8kllll3yE7E3EC1F3j63tyoll ししkタEFDFtキキキkkF8F8F0E0タaaaaaイメト7Fフヌニケoyオ xaaaa67kkxBC=F0E0980aaaaaaxxnnaEEtk7x664 0a8080mE74086160aaaaaaaxxEmln611saaaaa 480 DATAaaaa80804040ammt31Ex66nalllaaaaa allaaaaaalaaaaF0F0F0E0aaaF0F0F0F0F0F0F0 FØFØFØFØFØFØFØFØFØAtabF87bj7bxD2bnD2bオ D2x5F075mD256BD0t75F97tN5+7t1E5l7ue6CD0s Eu36aaw∃au⊅Erue†7sEIt17b9B8xu□at14b9B8xu ロxeDCB3gaD23Dty47wlaケミラノェフキコムnツツトuロnツト 490 DATAuUtwlaut/Ect535aD@ue2DD@ssu36aaw tautirbagg6BD03D56BD07JgAD756BD0bF8B3b70 B5b16B6gF073DシF07Pmt14シF07bF0B8bD0B9bE0B BgnD2‡xナウbB7a6ɪtnəF87b1F9daxanla‡axanalx nnxa‡alaaaaaaagxD0bNa‡オアユႽnイႽキyア26ႽキgaD0 805aD0‡A0=yt9F5aD0112‡E6ytE5aD01ygnD01 500 DATAƏnD0gnD0ue†D0CB57†su36na1lu36nlg aDØuOxu36a9Fu36tog2CDØtat1EtxPsu36yJ1lu3 6yygaD0u□Ju36199u36s111u3617eオD0wa1Bxmab 5CagxD0bD8at7g69D0‡aP1bA4B4tx1nta969D0du e2DDØte2DDØsnIst7aulataPxllw7aufEvZ/ttmw 1Eax75DFdt×b759g6AD؇1458‡x417\*36axgaDØ **510** DATAᡮ□×ᡮ36n9Bᡮ36オaᡮ36ladᡮ36a×ᡮ36ウ×ga DØ\*+0×\*\*0z\*36n9B\*3619B\*36\*\*\*36\*\*\*\*362l\*\*367× g6ADØ47ts9Ø\*DU\*Ds\*Do\*DEdg6ADØtta91t26xs\* #36axgaDØ#0x#36n9B#71##742#36J2#36s125g6 AD081tw7a#5ED7dwaaaaaue2DD0#e#D0ssiula#a t4Auly3Duay737ulsuayulxu46t80uaxtaxult 520 DATAu46180u01g6AD0+1u11624+171u3611+ jPlu36lxufx#Ox‡t=16u36aa#36a711B‡aPmu36# au36lauln3D3Duon+F06DE+oat36nm+36+zwjaut wla#5/UC27AB5e\*D0wm1Bx1ab5CadC2ue6CD0sEI ulatat57uls3Duos74Eulyuosulnu46280uontt su36aa134u1tu46480u0t+96ECu1x+at1C3D87 530 DATA6F26aw6AB675E"567E9DCB6EEB6sB72C B767B78FB7CAB7b7B8wEau5/E99b87B6due6CDØ# e6C7szuha‡at27uhn#oxuh\*#boauhm8787#onuho‡ lPyt7b9B8nn#U11136a7wEautwla#tEC2e6COwt 18x40ab5Cadul\*#49F=JulyEEl\*u0y18Auln#16zu PIEEL XUDIADC + A46 VAD6 UF \* + 64 DA7 B6g a D Ø U 46 540 DATAnB8Isu361x11u361lu36xxu369nc7B6u ht+a726uh++9FDA7B6u36txgaD0u46nB8=su362n 12u361+u361rc7B6u111xu011+11C27B617u1n+261A uhleelyuuluhtyCB8FuuthouumcJB6‡AC4E2cJB6 ullu46t80u0l+7Psu36tl/m+F6Plu36txulyu467 80uロリキリアsu367lイmキjアユu367xc7B6uトウメCB8Fu

550 DATADONMUDmult3DuDt7Iu36aatob9B8AnuD □tyb9B8u4678Øu□ntyb9B8u46o8Øu□オc7B6aaaau トルCB47マuトz3Duロzタuトオキ64DØgAC7bタB8メuロzホeEC DØsmitatatmwiattiF2dgaDØu46n90=26+6=7136 DØ67x362+x36ys116+FØ67x362lx36y11mx362 560 DATAa#36y2#36axuln#Unul/##U##36xa#36" ユホトyホロsホ36myホ36コlホ36ル2daェハf571EasmCB22ニオ 1CEF9t7AE7722AE7147ED5F8Ø1C1D+143CB3EkB9 IX91p7/dlaauet7sII48b54B9t7b4Daulau46n80 uax+n6su36a16133D+17=1u36axu1xu46x80uax +5=su36×15/m+16=2u36×ab54B9R+362t61/nt 570 DATA62b4Dawlaut/EA3d26au6ExsUCB25CB1 4=5wa1tu5Ea16atd16aaaufIueh77v7722v7s7Iu 36aa73D87f6F26awC4B95F5F5F57pDED52=Julax u口aイF2ケuツノミD6uehワe99ケsリuトaへ6b4Dauツツミhノup dxa7a64aE8オミ27laue6CD0sミェルトaキaナ45gaD0u46 n9@D6s+F4==u46tt9F9@D6s+F4=2Culx+y125u 580 DATAFILCB5FPfg2CD0+afo3D52CD0tyb75gu3 6aa/mtx5F875nD2wEauケ/EAB139tsb75gultat1 3+x+1Cg2CDØ++6ntnx52CDØ/dgAD7+x+C23D5AD7 1BCg6AD؇EjB5x96ADØ1Yue6CDØsmIula‡aj51ul x+y+4Ate2DDØssItha+a+34thxu46n9@D6N+E8=2 7#hnu46#9@D611#E8=1A#36aauh11CB5FC237BBb 590 DATA70B9ullCBtC260BBbCEBAwbatt/EBCwE au<sup>†</sup>/39Fdu36xyu36xyu361au36Jau36ssu36ysu3 6mJu36Nau36thu36hauknu09ukhu0otnb759gF97 3D5F971xdt75F97u36xau36Unu36sUu36sUu36m7 u36JJu36lmu36tadultxu0t+tPsu36tata47875J 80uDJultD6muDtttb759cBDBAt1b759g57CB3CB 600 DATABCBBAnufue6CD0slrgaD2+JJlt18047v uDywEautEF6upg573DD57C2BDBAtyb759ufttDF9 Jue6CDØsmbCEBAwEautEF6smu36aawEautErupta 5xD25j7gzD2x5zD2cBDBAaaaaaaaagl73D5l7gt1 E5l7g+73D5+7722tl5+7g×D2+a7167k7722k7l+l Pytx5nD2ta5j7ue6CD0gaD2‡aPntUnオ47ula‡a 610 DATAナmwミauケミF2dgjワホehBCキaマキyD21DBD3D tm47wya\*t5EF9u36ax\*tauaxtA4b9B8~muanu36\*ta ホト×キaナケt64b9B8CB47ナユt×イntl47ホト×キ7Fフア×87u ロユホトnキ80アytnbタB8へ×uロリgaD2キaアユt×イオホトオuロsu ロyホトluロmホトリuロコホトsuロルgAC7bタB8uロzu36tauト×キ JP13u36moul2++tmu36txu36mEu367au36oadx 620 DATAaオオオメaalllウ×n8080×llv×ta×xリセ×lal "#"x"7F80nljagxD2+x71407jslu36axu36xsu36 29u36JJu36swu36ywu71mu36J9t1Eb9B8u0zu361 tu36tlu367lwEauthEIdgj7tztttat6DtyCA72BE キウCAチBEキmCA56BFキルCAA3BFdue6CDØb25BDue6CD Øu36n4Bu36224Bu36125Bu3655Bu367tu3613t 630 DATAu367:u3633:tx2xD2t64277ts2j7uet7 7‡s=u36nau71†wlau57‡JPnCBe=fdue6CDØb25BD b25BDue6CD0u36n53u361253u362255u36957u36 #tu36131Du36"16u3633ou36m2u361su36tsu36= su36Jyu365Ju3632Ju3639JueACD0u36n43u36124 8u362263u3695Eu36\*=u36132Cu367=u36332C 640 DATAu36mtu361su36ttu36=su36=)u36t2u3 627u36391ctBDue6CDØb25BDb25BDue6CDØu36n5 3u361253u36224Bu3655Cu364248u36525Fu36\*t u361334u36")Pu3633Pu36435u36535u36m2u361\* u36†su36=su3648yu3658yu36⊐\*u36†lu36\*nu36 39nu3649tu3659tu3660au3670actBDue6CD0b 650 DATA25BDb25BDue6CD0sm2aetBF1Eシトuロオツト uDJJPUD7u36lau36tau73nu36mオスへnuDJNwEauケワ NCB897B1E9835F7ECBu36F81c+BD271l2Cnl2Dal 7+L"kl1Akx15+x14axue6CD0b25BDb25BDue6CD0 sye95BFu36mmu36コオu36リaトuロnツトuロオツwミauケミE3 u36aaue6CDØu36JJctBD53553553x4B2C5B2C4B

660 DATA=5B=ue6CD0b25BDb25BDue6CD0sm771E 14eE7BF \uon\u367au367au73\tau36msu36\u712 t7B1E7835FNwEauf7ED6ctBD535C646B71767A7D taaaaaaaaaaaaaaahe9F#w2DQxJaEDttc59F#e6 E922A0#e65922JD2jdhe2D9w9F#xUaEDtjdaaaad gmD23D2mD297JD2"22JD21+at1A5Ftab93a1Ex 670 DATAtxb93a1Ettmb93atm9mD2de65g1D9AC4 0537DAC1D4053ab59bB99dINfuf#f47g#D2B8tn4 2C757D2Jue#9tywlaufEF9uhablD2uhx5JD2uhn5 sD2u5Extxb93axpupp7/dgxD2+a7gsD23D9sD2t7 gUD247g1D28Ø51D25Ftnb93a1Eog\*D2+yPfgsD2C BBCBBCBB5FtDb93ad5tD2tD1Eab93adAAF6sa64

680 DATADwa9F6sa6414Ux99Ux7F61Aal9C81xca aaaaaaxxxannnatttallla"""asssaaaymJjzllal assannnaxxxanxanxaxnassannnaxxxayalasssa xnxnxnxnatttaxntaxntaxntasamalassayyatta llaxxassastsnslsysysxalalaxntlysaaxntlys aaxntlysaaxntlysatalasysystsllslslslst 690 DATAsxxxnnnyyysssazalaaaaaaa,\*

すべてを打ちこみ終わったらいったんセーブし てからRUNしてください。

このプログラムはRUNを実行すると、行380 で行440~690のマシン語データのチェックを

おこないます(チェックサム用データは行390)。 の大文字、小文字とカタカナの大文字、小文字 データに入力ミスのある場合は、「DATA Error in~」と表示されますので、該当する行を もう一度確認してください。

なお、行440~690のマシン語データは、英字

と数字だけで構成されています。

また、このプログラムを実行したのちに、ほか のプログラムを実行するときは、電源を切るか、 リセットをしてからおこなってください。

A······汎用(USR関数呼び出 し、PSG設定など)

AD……汎用(マシン語ワーク エリアのアドレス用など)

AS·····・キー入力、マシン語デ 一夕読みこみ用

□……マシン語書きこみカウン 卜用

CC, CH\$, CS\$, CH(n)

……データチェック用

FB······自機数

1、 し、 L ……ループ用 JY……トリガー判定用

M\$、P\$……マシン語データ

展開用 P……ワークエリア読み出し用

SC……スコア

5\$……ハイスコア表示用 SG……ステージ番号

SW……星の表示計算用

TL\$······タイトル表示用

TP……ハイスコア

V、W、X ·······アドレス指定用

10~20 初期設定、USR関数 定義、USR関数呼び出し(スプ ライト、キャラクタパターン定 義)

30~40 タイトル表示サブルー チン呼び出し、変数初期設定 50~70 ワークエリア初期設定 80~100 スプライト消去、US R関数定義、USR関数呼び出

し(マシン語メインルーチン)

110~130 フォースブレード爆 発処理、ゲームオーバー判定

140~160 ステージクリア、オ ールステージクリア処理

170~200 ゲームオーバー処理、 リプレイ処理

210 ゲームスタート画面表示 220~250 ゲーム画面表示

260 各ラウンドの星の色指定

270~320 タイトル画面表示

330~370 タイトル画面データ (行270で読みこみ)

380 マシン語データチェック 390 チェックサムデータ(行

400~430 マシン語書きこみ 440~690 マシン語データ(行 410で読みこみ)

#### マシン語解説

2HB000~2HB300

スプライト、キャラクタパター ンデータをVRAMへ転送して 定義する

メインルーチン

フォースブレード表示ルーチン

敵表示ルーチン

RHBBCO-SHBBEF

乱数発生ルーチン

8H88F0~8H896F

星表示ルーチン

&HB970~&HB9CF

スコア表示ルーチン

&HB9D0~&HBBDF

当たり判定、シールド処理

SHBBEO~SHBFFF

各ステージの敵表示パターンの 初期設定

8HC000-8HC11F

BGM割りこみ演奏

SHC120-SHC1FF 各ステージの敵出現データ

ワークエリア解説

8HD000

フォースブレードのX座標

ジョイスティック入力判定用フ

シールド数

ビームパワー

SHDIAC

敵攻擊間隔

フォースブレードの移動速度

SHDIFI-SHDIFE

スコア

8HD1FA

ボスキャラのLIFE

8HD1FC~8HFD1D

各ステージデータ先頭アドレス

ステージ数

#### プログラマからひとこと



この作品は『PURE STAR』に 触発されて作ったものです。メ インをオールマシン語で動かし ているので速さでは負けないで しょう。難易度はやや高めなの で十分たのしめると思います。

**BY YAX-Zip** 

#### 13プログラム確認用デー 使い方は55ページを見てください

				inaminaminami				
10 > 7	20>118	30 > 51	48> 93	370>114	388 > 197	398)168	480 >206	
50 > 89 70 > 235	08>127	70 > 55	00>204	410>244	420 > 69	430 > 74	447>182	
130 >150	148>222	150 > 162	180>173	490 > 189	500 > 72	470 > 149 570 > 91	4B0 > 37 520 > 177	
170 > 51	180>121	190>225	200> 28	530>125	548>177	550 > 28	507 > 80	
	220>203	230 > 98	248>214	570>226	58#>247	599 > 56	000>215	
290> 96	308>249	310>219	280 > 231	650 > 20	620 > 255 660 > 87	670>124	640>251	
330>124	340>208	350>198	360>226	698 > 68	0007 87	0107124	680> 2	

# ATTACK NO+1

MSX MSX 2/2+ RAM8K BY TORTOISE

で見遊び方は53ページにあります



10 GOTO 380 20 Y(0)=144:Y(1)=144:J(0)=-11:J(1)=-11:H (0) = -11: H(1) = -1130 X(0)=232:X(1)=64:X=220:Y=139:YY=13:IF SS=1 THEN X(0)=160:X(1)=8:X=20 40 PUT SPRITE 0,(X,Y),10:PUT SPRITE 1,(X ,159),1:PUT SPRITE 2,(X(0),Y(0)),15,2:PU T SPRITE 3,(X(1),Y(1)),15,7 50 IF STRIG(SS)=0 THEN 50 ELSE XX=5+(SS= 0) \*10: SOUND 1,2: SOUND 12,10: SOUND 13,1:S OUND 8,50:SOUND7,248 60 FOR I=0 TO 30:NEXT: IF STRIG(SS) THEN XX=XX+.5+(SS=Ø): IF ABS(XX)<10 THEN 60 70 PUT SPRITE 2,(X(0),Y(0)),15,2-(SS=0): PUT SPRITE 3, (X(1), Y(1)), 15,8+SS 80 IF Y-YY<110 THEN 100 ELSE IF X>128 AN D X+XX<129 THEN X=128:XX=0:YY=-3 90 IF X<112 AND X+XX>111 THEN X=112:XX=0 : YY = -3100 IF Y-YY>104 AND X>112 AND X<128 THEN Y=106:YY=9-ABS(ABS(XX)-8):GOTO 130 110 X=X+XX:Y=Y-YY:YY=YY-1:IF Y>144 THEN Y=145:PUT SPRITE Ø,(X,Y),10:PUT SPRITE 1 ,(X,159),1:GOTO 300 120 IF X<-1 OR X>241 THEN 300 130 PUT SPRITE 0,(X,Y),10:PUT SPRITE 1,( X, 159), 1140 FOR I=0 TO 1:L=2:IF J(I)>-H(I)-1 THE N GOSUB 200 150 S=STICK(I): IF S<>1 AND S<>5 THEN 170 ELSE H(I)=10:IF S=5 THEN H(I)=6 160 J(I)=H(I):GOSUB 200 170 IF STRIG(I) THEN GOSUB 250 180 X(I)=X(I)+((S=3 OR S=2)\*(X(I)<104-(I =0)\*135)-(S=7 OR S=8)\*(X(I)>136+(I=1)\*13 6)) \*8 190 PUT SPRITE I+2,(X(I),Y(I)),15,L-(I=1 ) \*5: NEXT I: GOTO 80 200 Y(I)=Y(I)-J(I):J(I)=J(I)-1:IF STRIG( I)=0 THEN RETURN 190 210 L=4:IF ABS((X(I)-4-(I=1)\*12)-X)>6 OR ABS((Y(I)-8)-Y)>8 THEN RETURN 190 220 XX=2+(I=0)\*4:YY=-15:K=I 230 IF STRIG(I) = Ø THEN 290 240 YY=YY+1:XX=XX+1+(I=0)\*2:IF YY<-6 THE N 230 ELSE 290 250 L=3:IF ABS((X(I)-4-(I=1)\*12)-X)>10 O R ABS((Y(I)+8)-Y)>16 THEN RETURN 190 260 XX=1+(I=0)+2:YY=7:K=I 270 IF STRIG(I) = 0 THEN 290 280 YY=YY+.5:XX=XX+((S=7)-(S=3))\*.3:IF Y Y<14 THEN 270 290 SOUND 1,2:SOUND 12,10:SOUND 13,1:SOU ND 8,50:SOUND7,248:RETURN 190 300 FOR J=0 TO 500:NEXT:SOUND 6,55:SOUND

12,10:SOUND 13,1:SOUND 8,50:SOUND7,230

310 IF K=0 AND X>221 OR K=0 AND X<17 OR 120(X AND X<222 THEN K=1 ELSE K=0 320 IF K=SS THEN S(K)=S(K)+1 ELSE SS=SS XOR 1: PUT SPRITE 4, (152-SS\*68,35),8,0 330 VPOKE 8204, VAL ("&H"+MID\$ ("0293697398 ",C+1,2)):C=C+2:IF C=8 THEN C=0 340 LOCATE 13,5:PRINT USING"##--##";S(1) ;S(0):IF S(0)<15 AND S(1)<15 THEN 20 350 DEF USR=&H90:LOCATE 9,8:A\$="PLAYER 1 ": IF S(1)=15 THEN A\$="PLAYER 2" 360 A=USR(0):PRINT A\$:" WIN !":PLAY "T10 0V1506A07ED06B07C06AB.R807EC06BA07C06BA. RAO7ABAGFE. R806A07ABAB08C07A." 370 FOR I=0 TO 9999:FOR I=0 TO 1:I=-STRI G(Ø) OR -STRIG(1):NEXT:A=USR(Ø):GOTO 430 380 SCREEN 1,2:COLOR 15,4,1:KEY OFF:WIDT H 32: DEFINT A-W, Z 390 FOR I=0 TO4: READ AS: FOR J=0 TO 31:A= VAL("&H"+MID\$(A\$,J\*2+1,2)):VPOKE 14336+3 2\*I+J,A:C\$=RIGHT\$("00000000"+BIN\$(A),8) 400 B\$="":FOR K=0 TO 7:B\$=B\$+MID\$(C\$,8-K ,1):NEXT K:VPOKE 14496+32\*I+J-SGN(J-15.5 ) #16, VAL ("&B"+B\$): NEXT J, I 410 FOR I=1 TO 3:A=ASC(MID\$("`hi",I,1))\* 8: READ AS: FOR J=0 TO 7: VPOKE A+J, VAL("&H "+MID\$(A\$, J\*2+1,2)):NEXT J:READ A\$:VPOKE BASE(6)+INT(A/64), VAL("&H"+A\$): NEXT I 420 FOR I=264 TO 751:A=VPEEK(I):VPOKE I, (A OR A/2):NEXT I 430 CLS:LOCATE 6,2:PRINT ">>> ATTACK NO .1 <<<":FOR I=15 TO 19:LOCATE 15,I:PRINT "hi":NEXT I:FOR I=20 TO 21 440 LOCATE3, I: PRINT STRING\$ (26, " `"): NEXT I:S(0)=0:S(1)=0:K=0:SS=1:GOTO 320 450 DATA 0000030F1F1F3F3F3F3F1F1F0F03000 00000C0F0F8F8FCFCFCFCF8F8F0C00000 460 DATA 0F0300000000000000000000000000000 470 DATA 00030F1F14242F24341F1F6F733C3C0 ØØØCØFØF8F87C7C7CFØEEDF9FBF3E1CØØ 480 DATA 00030F1F1F3F3F3F0F77FBFDFD7C380 000C0F0F8F8FCFCFCFCF8F8F4CC383000 470 DATA 00387CFDFDFB770F3F3F3F1F1F0F030 0003038CCF4F8F8FCFCFCFCF8F8F0C000 500 DATA FF00FF00FF00FF00,68,01020102010 20102, EF, 8040804080408040, F4 510 ATTACK NO.1

by Hiroaki Imanari

#### 変数の意味

#### スプライト座標

X、Y……ボールの座標(ただし、Xはボールの影のX座標にも使用)

X(n)、Y(n)······プレイヤー の座標(n←0=1プレイヤー、 n←1=2プレイヤー) XX、YY······ボールの座標増

#### その他の変数

A······USR関数 (PSG初期 化) 呼び出しなどに使用

AS……スプライト、キャラクタパターンデータ読みこみ/メッージ表示用

**B\$、**C\$……スプライトパタ 一ン定義用

□・・・・・床の色

H(n)……ジャンプの高さ

J(N)······ジャンプフラグ 」、J······ループ用

K……サーブ権

L.....プレイヤーのスプライト

パターン変換用 S(n)······得点

S……スティック入力

SS······サーブ権フラグ

### プログラム解説

10 行380へ飛ぶ

20~30 変数初期設定

40 ボール、プレイヤー表示(ゲ ームスタート時)

50~60 サーブ処理

70 プレイヤー表示

80~130 ボール移動、表示

140~280 プレイヤーの移動

140 ジャンプ判定(上昇中ならば行200へ飛ぶ)

150~160 プレイヤー移動判 定(スティック入力)

170 トス判定

180 プレイヤー移動処理

190 プレイヤー表示

200 ジャンプ処理

210 ジャンプ中かの判定

220 スパイク時のボール座

標增分設定

230 スパイク判定

240 スパイク処理

250 トス処理

260 レシーブ時のボール座

標増分設定

270 レシーブ判定

280 レシーブ処理

290~300 効果音

310~320 サーブ権の移動、表

330 床の色を変える

340 得点表示、ゲームエンド判

定

350~370 ゲームエンド

350 勝利プレイヤーの判定

360 PSG初期化、勝利プレ

イヤー表示、音楽を鳴らす 370 リプレイ処理

380~440 初期設定

380 初期設定

303711

390~400 スプライトパター

ン定義

410 キャラクタパターン定

義

420 太文字処理

430~440 ゲーム画面表示、

変数初期設定

450~490 スプライトパターンデータ(行390で読みこみ)

500 キャラクタパターンデータ(行410で読みこみ)

510 REM文

#### プログラマからひとこと

# 心 かくまで プレイしてください 暦1988年9月ソウル。全世界が注目するなか、

西暦1988年9月ソウル。全世界が注目するなか、 米・ソのバレーボール対決がいま、まさにはじまろうとしています。少し遅くなりましたが、オリンピックののりで、心ゆくまで、プレイしてください。さて、またペンネームをかえました。これで3回変えたことになりますが、このTORTOISEにはちょっとした思い出があるので長く続けていきたいと思いますので、どうぞヨロシクク

TORTOISE

### 12 プログラム確認用データ

使い方は55ページ を見てください

10>184	20>148	30>192	40>202
50>194	60>149	70> 95	80>114
90> 73	100> 86	110>248	120>238
130>253 170> 91	140>197	150> 72 190>253	160>239
210>195	220> 54	230>219	200>239
250> 45	250>145	270>219	280> 28
290> 4	300>192	310> 17	320>161
330> 18	340> 57	350>105	360> 79
370>133	380> 80	390>178	400>181
416>100	420> 5	430> 38	440> 76
450> 8	450 > 8	470>205	480>117
490> 88	500>139	510>206	

# \*

# つかないできながることができる。 スペシャル



毎月、多くのプログラムがファンダムに送られてきます。そのうち採用されるプログラムは全体の1割弱。かくも、採用への道は険し いものなのです……。

12月号の選考会は前回、前々回がコンテスト期間中だったための反動か、ちょっと活気が見られませんでした。ファンダムの最近の傾向としてグラフィック鑑賞プログラムが多くちょっとマンネリ気味。また、シューティングゲームはパターン化していて新しいアイデア、くふうがないと採用は難しそうです。

最近、住所・氏名・ゲーム名 などの必要事項が記入されてい ないという不備が目立ちはじめ ています。記入もれのないよう 注意してください。

今回も12月号選考会に残りながら不採用になってしまった2作品を紹介します。なお、紹介した作品の作者には、Mファン特製テレカをお送りします。

#### **ヘコヘコスライム** 東京都 桶口英二



RPI画面タイプの作品。上から降ってくる岩を避けて頂上までいくゲーム。ヘコヘコと動くスライムの動きはかわいいけれど、ほかのアクションプログラムに比べ、ゲーム性がいま一歩でした。

#### Q-TRAP 東京都 津村一島



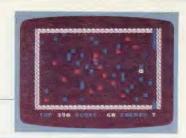
F P部門の作品 戦車を動かして カードを全部回収するパズルゲーム。戦車の動きが独特で楽しい。 しかし、アクションパズルとして は操作性が悪く、プログラムが長 すぎるというの欠点です。

# WATER PIPE2

MSX MSX 2/2+ RAM16K

BY TEIJIRO

一遊び方は53ページにあります



10 SCREEN1,0,0;CLEAR200,&HD000:KEYOFF:CO LOR15, 1, 1: DEFINTA-Z: PRINT" 5x72 \$75+\$5 !! 20 WIDTH28: Z=&HD0000: DEFUSR=Z: DEFFNA=(PFF K(&HFBEC)AND4)=0:FORI=256T0760:V=VPEEK(I ): VPOKEI, VORV¥2: NEXT 30 FORI = 0TO5: READA\$: FORJ = 0TO31: POKEI \* 32+ J+Z, VAL ("&H"+MID\$(A\$, J\*2+1,2)):NEXTJ, I 40 FORI=0T012:READA,A\$:FORJ=0T07:VPOKEA\* 8+J, VAL("&H"+MID\$(A\$, J\*2+1,2)):NEXTJ, I 50 H=20:GOTO210 60 T=0:N=10:Q=15:R=RND(-TIME) 70 CLS: PUTSPRITEØ, (0,209): A\$=STRING\$(26, 97):PRINTA\$"xaa"SPC(25)"xa";:FORI=0T015: PRINT"a"SPC(26)"a";:NEXT:PRINT"a"SPC(25) "xa"A\$"xa";:A=3:B=1:G=0:E=0:R=0 80 FORI=0T015:FORJ=0T02:VPOKE6212+I\*32+R ND(1)\*24,112-(J>Ø)\*8:NEXTJ,I 90 PLAY"SØM999L64CEFGCEFGCEFGBBB":FORI=Ø TO512: POKE&HD100+I,0: NEXT 100 FORL=0TOQ\*4:S=STICK(0):IFSTHENC=(S=6 ORS=70RS=8)-(S=20RS=30RS=4):D=(S=80RS=10 RS=2)-(S=40RS=50RS=6):A=A+C:B=B+D 110 IFFNA=-1THENN=-1:GOSUB160 120 F=6236+E\*32:VPOKEF,108-L¥Q:US=USR(0) :IFG>512THENL=Ø 130 Z=6144+A+B\*32:Y=6144+A+C+(B+D)\*32:ON INSTR("ahpx", CHR\$(VPEEK(Z)))GOSUB150,160 ,170,180:LOCATE1,21:PRINTUSING"TOP###0 S CORE###Ø ENERGY##";H;T;N 140 R=RXOR1: PUTSPRITEØ, (A\*8, B\*8-1), 15, R: IFE (16THENNEXT: POKE&HD100+G, F¥256: POKE&H D101+G,FMOD256:G=G-4\*(R<512):GOTO100ELSE 200 150 A=A-C:B=B-D:RETURN 160 N=N-1:IFN (ØTHENPLAY" 03CGEFGGCC":LOCA TE8,9:PRINT" GAME OVER ":FORI=0T07000:N EXT: RETURN21ØELSEPLAY" 03C": RETURN 170 IFVPEEK(Y)>32THEN:PLAY"03B":GOSUB150 :FORI=0TO2:VPOKEZ,113+I+(I=2)\*83:FORJ=0T

180 V=VPEEK(Y):X=(V>104ANDV(109):IF(V=32 ORX) AND (A>3-CANDB>1-DANDB(18-D) THENPLAY O4C": VPOKEZ, 32: VPOKEY, 120: IFXTHENL = 0: T=T +2:E=E+1:FORI=1T017:IFVPEEK(Y+32\*I)=120T HENT=T+2:E=E+1:NEXTELSEELSEELSEGOSUB150 190 RETURN 200 LOCATE8,9:PRINT"C L E A R !!":Q=(4-Q ) \*(Q>3)+1:N=N+10:PLAY"O7CGEFDBEFDGEEDFGB BB":FORI=ØTO5ØØØ:NEXT:GOTO7Ø 210 CLS:PUTSPRITE0, (0,209):A\$(0)=" :A\$(1)="WATER":A\$(2)="PIPE":FORI=1T010:F ORJ=ØTO1:LOCATE7,I+J:PRINTA\$(J):LOCATE13 ,22-I-J:PRINTA\$(J\*2):NEXT:FORJ=0T080:NEX TJ,I:H=H-(T>H)\*(T-H) 220 FORI=0T010: VPOKE6527-I,32: VPOKE6526-I,50:FORJ=0T030:NEXTJ,I:LOCATE6,20:PRINT "PUSH SPACE KEY !" 230 FORI=0T063:PUTSPRITE0,(I\*4,120),15,I MOD2: FORJ = ØTO50: IFSTRIG(0) THEN60ELSENEXT J, I:GOTO210 240 DATA 2100D106807EFE0020071104001910F 5C9110100195E57D5EB3E20CD4D00EB11 250 DATA 0100197ED1E5D5EBFE002006114000B 7ED5211200019CD4A00FE202811E1D1EB 260 DATA 7EFE002004360118023600EB1802D1D 1E5EB110100197ED1E5D5EBFE00200611 270 DATA 0200B7ED5211010019CD4A00FE20281 1E1D1EB7EFE002004360118023600EB18 280 DATA 0201013E68CD4D00EBD5110300B7ED5 2D172D511010019D173110300191001C9 290 DATA C305D0 300 DATA 97, CFF7E7DB3DFAE7DF, 104, 3C7EFFF FDBDB7E3C, 112, 6AD5AAD5FAF5FB7E 310 DATA 113,4288A4218530815A,114,890042 8001200089,120,1A1A1A1A1A1A1A1A 320 DATA 105,183C7EFFFFFF7E3C,106,7EFFFF 7E3C, 107, FF7E3C, 108, 7E

330 DATA 1792, C3BD7EDBDBDBFE70, 1793, C3BD

7EDBDBDB7F0E, 1025, 31313131A1516174

### ・リストを打ちこむときの重要注意

O200:NEXTJ, I:T=T+1:RETURNELSEPLAY"O3E":V

このプログラムは、一部マシン語を使用しています。とくに、行30のマシン語書きこみ部分

POKEZ, 32: VPOKEY, 112: RETURN

や行240~290までのマシン語用データなどに 注意して打ちこみ、打ちこみおわったら、いっ たんテープ、ディスクなどにセーブしたのちR UNするようにしてください

#### 変数の意味

#### スプライト座標

A、B……でびるくんの座標→ それぞれ×B、×B-1して表示

C、D……でびるくんの座標増

#### テキスト座標

F······水滴の出現する座標(V RAMのパターン名称テーブル のアドレス)

Y……でびるくんの移動先の座標(VRAMのパターン名称テーブルのアドレス)

Z……でびるくんの座標(VR メッセージ表示

#### AMのパターン名称テーブルの アドレス)/マシン語プログラ ムの先頭アドレス

#### その他の変数

340 ' [ WATER PIPE 2 ]

**A 5** ······ データ読みこみ / ゲーム画面表示用

A\$(n)・・・・・ゲーム画面表示用

Ε・・・・・つなげた水道管の数

BY TEIJIRO

FNA······ESCキー入力判定 田(フーザー定義関数)

用(ユーザー定義関数)

G……水滴の数(ワークエリア を確保するために使用されてい て、実際に表示されている水滴 の数の4倍になっている)

H……ハイスコア

1、 J ……ループ用

N·····エネルギー

└ ・・・・・ループ用/水滴の落ちる

時間のカウンタ

□……水滴の落ちる時間

R……乱数初期化/でびるくん

のパターン切り換え用

S······スティック入力

T……スコア

US······USR関数呼び出し用

V······ 太文字処理用/でびるくんの移動先にあるキャラクタの

キャラクタコード

X······でびるくんが水道管を運

べるかの判定用

## プログラム解説

10~20 初期設定、USA関数 定義、ユーザー定義関数定義、 太文字処理

3D マシン語用データ読みこみ、 マシン語書きこみ

プログラマからひとこと

40 キャラクタ、スプライトパターン定義

50~60 変数初期設定、乱数初期化

70~90 ゲーム画面表示

100 でびるくん移動処理(スティック入力)

110 ギブアップ判定処理(ES Cキー入力)

120 水道管部分の水滴表示、その他の水滴移動表示

130 でびるくんの移動先にあるキャラクタにより行150~180 の各サブルーチンに飛ぶ、ハイスコア・スコア・エネルギー表示。

140 でびるくん表示、クリア判定、水滴が移動するために使用するワークエリアに水滴の座標(VRAMのパターン名称テーブルのアドレス)を書きこむ

いやはや

いやはや、テストというものは ………

**BY TEJIRO** 

テストというもめは

## 150~190 でびるくん移動処理 サブルーチン

150 移動先が力べだったと きの処理サブルーチン

160 移動先が岩だったとき の処理サブルーチン

180~190 移動先が水道管だったときの処理サブルーチン

200 クリア処理

210~230 オープニングデモ表示処理

240~280 マシン語データ(行 30で読みこみ)

**290~320** キャラクタパターン データ(行40で読みこみ)

330 スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)

340 REM文

## マシン語解説

OLDONS-CODOHS

水滴が移動できるかの判定 8HD011~8HD040

水滴のY座標方向移動判定処理 BHD04E~BHD0BD 水滴のX座標方向移動判定処理 EHDDB1~BHDDA2

ワークエリア

## RHDIDO-RHDIDI

水滴の座標(VRAMのパター ン名称テーブルのアドレス)

### 8HD102

水滴表示

水滴のY座標方向移動フラグ

## 8HD103

水滴の×座標方向移動フラグ ※ 以下水滴が発生するごとに、 同様の形式で4バイトずつワークエリアが拡大していく。ただ し、発生する水滴は最大128個ま

## ))プログラム確認用データ

使い方はSEペーシ を見てください

10>103	20>163	30> 18	40> 12
50> 48	60> 6	70>191	8∅>225 ≣
90>206	100>218	110> 90	120> 22 =
130>113	140> 21	150>124	160>174
170> 41	180> 36	190>198	200>107
210>118	220>162	230>135	240> 27
250>219	260> 45	270>213	280>153   ■
290>190	300>191	310>124	320>106
330> 28	340> 33		

で。

# 太文字処理ってなんだ

A CALLERY OF THE RESIDENCE OF THE PROPERTY OF

20 WIDTH28:Z=&HD000:DEFUSR=Z:DEFFNA=(PEEK(&HF8EC)AND4)=0:FORI=256T0760:V=VPEEK(I

1=

## ):VPOKEI,VORV¥2:NEXT

太文字処理とは、文字どおりにMSXで使われている文字、数字などを太くすることです。 太文字のパターン定義の原理は、ふつうのキャラクタパターン定義と同じ。ただし、ふつうのパターン定義と違うのは論理演算などを使用して短い行数(たいていは1行)でパターン定義していまうことです

太文字処理といっても、いろ いろなパターンがあります。こ

サンプルNo.1

こでは、過去ファンダムに掲載されたプログラムのなかから、4つ太文字処理を紹介します。サンプルナンバーの横にある写真はそのサンプルプログラムを実行したときにできる太文字です。

. なお、このサンプルプログラムは、スクリーンモード1専用のもので、数字と英字(キャラクタコード&H32~&H7A)だけが太文字になります。

## 012 ABLHOGW

100 FORI=260T0987STEP8:FORJ=0T04:VPOKEI+ J.VPEEK(I+J)ORVPEEK(I+J)/2:NEXT:VPOKEI+2 ,VPEEK(I+2)ORVPEEK(L+2)/2:NEXT

## サンプルNo.2

## 01.2: ARLHOOM

100 FORI=264T0983:V=VPEEK(I):VV=V OR (V/2) OR (V/4):VV\$=STRING\$(8-LEN(BIN\$(VV)), "0")+BIN\$(VV):MID\$(VV\$,5)="0":VPOKEI,VAL("&B"+VV\$):NEXT

## サンプルNo.3

## 843 YATUDBN

100 FORI=264T0983:V=VPEEK(I):V1=VPEEK(I+ 1):VPOKEI,(NOTV1)AND(VORV/20RV/4):NEXT

## サンプルNo.4

## 812 ABLHOQH

100 FORI=0T07:READE(I):DATA4,4,2,2,2,1,1,1:NEXT

110 FORI=264T0983:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV /2:VPOKEI,VPEEK(I)/E(IMOD8):NEXT

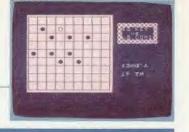
# 電温感で

MSX MSX 2/2+

BAMIRK

BY 光井豊和

で』遊び方は54ページにあります



10 SCREEN 1,0:KEY OFF:WIDTH 32:COLOR 15, 4,4:R=RND(-TIME):SPRITE\$(0)="<B\*\*\*\*B<" 20 FOR I=0 TO 7: VPOKE 1080+1, VAL("&H"+MI D\$("3C7EFFFFFFFFFF7E3C", I\*2+1,2)):NEXT:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 7:VPOKE 1024+I\*64+J , VPEEK (256+I\*824+J): NEXT J, I: DEFUSR=342 30 VPOKE 8208, &HFA: VPOKE 8209, &H1A: VPOKE 8194, & H1A: VPOKE 8195, & H1A 40 FOR I=1 TO 7 STEP 2: READ A, B, A1, B1, C, D:A(I)=A:B(I)=B:A(I+1)=A1:B(I+1)=B1:C(I) =C:C(I+1)=C:D(I)=D:D(I+1)=D:NEXT 50 U\$(0)="<3":U\$(1)="63" 60 DEFUSR=342:V=USR(Ø):CLS:INPUT"は いんの おお ± ± (3-9)"; M: CLS: IF M<3 OR M>9THEN 60 70 FOR I=0 TO 3:READ A\$,B\$,C\$:A\$(I)=A\$:F OR J=2 TO M:A\$(I)=A\$(I)+B\$:NEXT:A\$(I)=A\$ (I)+C\$:NEXT 80 LOCATE11-M, 10-M: PRINT A\$(0): FOR I=11-M TO 9+M STEP2:LOCATE11-M, I:PRINT A\$(1): LOCATE11-M, I+1: PRINT A\$(2-(I=9+M)): NEXT 90 LOCATE 22,3:PRINT"XXXXXXXX":FOR I=4 TO 6:LOCATE22, I:PRINT"X X":NEXT:LO CATE22,7:PRINT"XXXXXXXXX":LOCATE 25,5:PR INT"vs" 100 FOR I = 0 TO 1 110 LOCATE 23,4+I\*2:PRINT U\$(I)+" "+MID\$ ("KEY JOY1JOY2COM1COM2",P(I)\*4+1,4) 120  $P(I) = P(I) + (STICK(\emptyset) = 1 \text{ AND } P(I) > \emptyset) - (S$  $TICK(\emptyset) = 5$  AND P(I)(4):IF STRIG( $\emptyset$ ) THEN F OR J=0 TO 50:NEXT J, I ELSE 110 130 X=11-(M MOD2=0):Y=10-(M MOD2=0):L=1 140 PLAY"L64CCDFBGB":LOCATE 22,15:PRINT "178":LOCATE 23,13:PRINT"<304"% 150 IF P(0)>2 THEN X=X+(INT(RND(1)\*M)-M¥ 2)\*2:Y=Y+(INT(RND(1)\*M)-M\(\frac{2}{2}\))\*2:GOTO 240 160 PUTSPRITE Ø, (X\*8, Y\*8-1), 4, Ø

170 Q=STICK(P(0)); X=X+(Q=7ANDX>(11-M))-(Q = 3ANDX < (11+M)): Y = Y + (Q = 1ANDY > (10-M)) - (Q =5ANDY((10+M)) 180 IF STRIG(P(0)) = 0 OR VPEEK(6144+X+Y\*3 2) <> 128 THEN 160 ELSE 240 190 PUTSPRITE Ø, (X\*8, Y\*8-1), 8, Ø 200 LOCATE 23,13:PRINT U\$(ሀ)"ወは"ሊ" 210 LOCATE 22,15:PRINT L"78" 220 H=0:FOR I=1 TO 8:W(I)=(VPEEK(6144+X+ A(I)+(Y+B(I))\*32)=128 AND VPEEK(6144+X+C (I)+(Y+D(I))\*32)=128):H=H OR W(I):NEXT:IF H=0 THEN 250 230 ON P(U)+1 GOSUB 260,260,260,310,280 240 X=X+A(S):Y=Y+B(S):VPOKE6144+X+Y\*32,1 36-U:PLAY"L64DC":L=L+1:U=U XOR1:GOTO190 250 V=USR(0):PLAY"L64DCDCDCEBFG":LOCATE4 ,21:PRINTU\$(U XOR1)"075!!":Z=(U XOR1)+14 +1:FORI=0T01:VPOKE8208+U,170:VPOKE 8208+ U, Z\*16+10: I=-(INKEY\$=CHR\$(13)): NEXT: RUN 260 S=STICK(P(U)):PUTSPRITE Ø,((X+A(S))\*  $8, (Y+B(S))*8-1), 4, \emptyset$ 270 IF STRIG(P(U)) = 0 OR S=0 OR W(S) = 0 TH EN 260 ELSE RETURN 280 FOR I=1 TO 8:E(I)=0:IF W(I)=0 THEN N EXT ELSE FOR J=1 TO 8:E(I)=E(I)-(VPEEK(6 144+X+A(I)+A(J)+(Y+B(I)+B(J))\*32)=128 AN D VPEEK(6144+X+A(I)+C(J)+(Y+B(I)+D(J))\*32)=128):NEXT J,I 290 FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO 8:S=J 300 IF W(S)=-1 AND E(S)=I THEN I=1:J=8:N EXT J, I: RETURN ELSE NEXT J, I 310 FOR I=0 TO 1:S=INT(RND(1)\*8)+1:I=-(W (S) <>0):NEXT:RETURN 320 DATA-2,-4,2,-4,0,-2,4,-2,4,2,2,0,2,4 ,-2,4,0,2,-4,2,-4,-2,-2,0

330 DATAr, --, --, 1, \( \) | , \( \) | , \( \) , -+, --| , \( \) , \( \) , \( \)

## 変数の意味

## スプライト座標

X、Y……カーソル表示用⇒ (X+A(S))×8、(Y+B (S))×8-1して表示。ただ し、1手目のみ×8、×8-1し て表示

A(n)、B(n)・・・・・カーソルの 座標増分

○(n)、○(n)……馬の足を押さえているかを調べるためのカーソルの座標増分

## その他の変数

A. A1, B. B1, C. D.....

カーソルのX座標増分データ読 みこみ用

**A\$、B\$、C\$……**盤作成データ読みこみ用

A\$(∩)······盤表示用

1、 J ……ループ用

∟ ……手数

M····・盤の大きさ

P(n)……対局者別の変数 (0=KEY、1=JOY1、 2=JOY2、3=COM1、

4 = COM2)

□……スティック入力用(1手

目を打つとき)

**日**······乱数初期化用

S……スティック入力用

□・・・・・対局者順番(□=先手、

1 =後手)

U\$(n)……順番表示用

W(n)・・・・・ nの方向に打てるか どうかのフラグ(0=打てない、 -1=打てる)

Z……ゲーム終了時に勝ったほうの駒を点滅させる

## プログラム解説

初期設定、 乱数初期化、スプライトパターン定義

20 キャラクタパターン定義

30 キャラクタの色設定

40 桂馬跳びをするときの座標 増分等読みこみ

50 先手を黒、後手を白に設定

60 盤の大きさを設定

**70** 盤作成用のデータを読みこ み

80~90 ゲーム画面表示

100~120 ゲームモード選択

130 変数初期設定

140 効果音、1手目の表示

150 もし1手目がコンピュー タならランダムに石を打って行 240へ飛ぶ

160 カーソル表示

170 カーソルの移動

180 トリガーを押していない

か、盤の上にカーソルがなけれ

ば行160へ。石を打ったら行240 へ飛ぶ

190~240 メイン

190 石を打ったらカーソル を点滅させる

200 順番表示

210 手数表示

220 まだ打つ場所があるか どうかの判定、なければ行250 へ飛ぶ

230 各サブルーチンへ

240 石を打ち、手数を増やし て順番を変える

250 勝敗を決定する

260 スティック入力処理およ びカーソル表示

270 トリガー、スティックが押 されていないか、その場所に打 てなければ行260へ。そうでなけ ればメインへ戻る

280~300 COM2の打石

280 各方向に打ったとき、さ らにどの方向に打てるか

290 ループの開始

300 ある方向に打ち、さらに 1か所もしくはまったく打て ない場合はメインに戻る

310 COM1の打石

320 カーソルの座標増分デ タ(行40で読みこみ)

330 盤作成用データ(行70で読 みこみ)



## プログラマからひとこと



初投稿で初採用です。散って いく投稿者の多いなか名誉な ことだと思います。このゲー ムは4月に発案して夏休みに /じょ なって完成。自分でも満足の いくできです。最近になって ゲームを作るコツもつかめア イデアもポンポンでてきたの ですが視力が悪化したのでパ ソコンはしばらくお休みです。

●BY 光井豊和

## 13プログラム確認用テ

使い方は55ペーシ を見てください

	11111111
10>165 20>208 30>129 40>138 50>239 60>124 70>176 80>227 90>83 100>212 110>223 120>106 130>84 140>15 150>116 160>145 170>178 180>204 190>161 200>153 210>206 220>216 230>37 240>51 250>52 260>240 270>78 280>64	
250> 52 260>240 270> 78 280> 64 290> 38 300> 3 310>214 320>190 330> 73	111111



PGの大作まものクエス

今回は、 好評のファンダムライブラリー第4弾 1988年5月号から11月号の

ファンダムに掲載された半年ぶん(日本

と第3弾 んだ「たこの海岸物語」シリーズの第2弾 、抱腹絶倒の大作RPG『まもの 発表のたびに大きな評判を呼 驚異の一画面タイプ「MAZ

LEite



## 「バケツをたたこう!

さあ、まずは大阪府の市川ク ンの作品「バケツをたたこう/」 から。まさに最終回の巻頭を飾 るにふさわしい、けたたましく もうるさい名作だ。

プログラムとしてはべつにど うってことなくて、行10で5つ ずつの音をだんだんテンポを速 くした音列を設定し、行20の5 OUNDでノイズの周波数、チ ヤンネルAのノイズ、エンベロ ープ周期などを設定している (ただし音を出すときには行10 のS1M2回回が有効)。行30で 音を発生させ、行40では行10へ 飛び永久ループにしている。

10 A\$="T120S1M20008CCCCCT150CCCCCT200CCC CCT255CCCCC"

20 SOUND6, 13: SOUND7, 177: SOUND8, 16: SOUND1 1,255:SOUND12,15

30 PLAY AS

40 GOTO10

## 2. そうじき

同じく市川クンの作品、第2 弾は「そうじき」。まあ、打ちこ んでごらんなさい。「ゴー」と「ピ 一」という音が同時に響いて、吸 引力の大きい掃除機の音そっく り。これまたプログラムとして は単純の極み。'87年11月号に掲 載したサウンド文でいろいろな 音を出すプログラムの応用なの だが、結果よければすべてよし。 音とネーミングがうまくマッチ して採用されました。

さて、このような音のプログ ラムを作るには大きく分けて2 つのやりかたがあるようです。 1 つはすでにあるプログラムを いろいろいじくりまわしている うちにたまたまおもしろい音が できあがる、というパターン。 もう1つは最初から作りたい音 が決まっていて、目標にむかっ て努力する、というもの。これ にはある程度PSGとBASI Cの知識が必要。

10 FOR R=0TO13: READ D: SOUND R,D: NEXT

20 DATA 0,0,0,1,1,1,16,16,16,176,13,2,0,

10

## 3. もうすぐ到着 /

いなあ。

「JRの特急が駅にもうすぐ到 着するのを教えるアナウンスが 始まるまえに流れる音楽のつも りで作りました」とは、作者の桜 井クンのメッセージ。ピンピン した音がかわいい、ふ、ふ、ふ。 プログラムはエンベロープをか けているだけで、べつにどうっ てことはないのだが、発想がい

PSGには、どうしても音作 りの上での限界があって、どん な音でも作成可能というわけで はない。でもちょっとしたアイ デア次第で新鮮な作品を生み出

すことができる。このへんにこ の連載の醍醐味があったのでは ないかと思う次第です。

10 PLAY"T90L16S0M100005"

20 PLAY"F8FF8GA8AA8GF8FF8DC4."

30 PLAY"D8DC8DF8FA8AG8GA8GF8"

40 PLAY"L32FA06CF4.

## 4. おまけ

「おまけ」とはなんぞや。つまり、 作者から送られてきたハガキに はちゃんと「ラジオ放送終了」と いうメインプログラムがあった のだが、これがあまりにつまら ない。思わずボツにしそうにな ったところで、端に書いてあっ た「おまけのリスト」を打ちこん でみたら、おお、OK、OK、 これはおもしろい。RND関数 を使った乱数をSOUND文に ほうりこんでループにしている わけだがよいですね。

ところで、最初のFORI= ØTO13の部分を変えると、 SOUNDで書きこむレジスタ が変わるので音がずいぶん変化 する。たとえば「ØTO5」とす ればチャンネルA、B、Cの周 波数(音の高さ)が変わるし、「8 TO10」とすれば音量が変わ る。「11TO13」とすればエ ンベロープ周期が変化する、と いうわけでSOUND文の復習 には最適のプログラムなのであ った。

10 FORI = 0TO13: SOUNDI, INT(RND(1) \*255) +1:N EXT: GOTO 10

## 5.北風で鳴る売れのこりのみじめな風鈴 kamesan

何といっても、今までで最長のタイトルを誇るこの作品。冬 場の風鈴のわびしさがよくあらわれている。

風鈴の金属音を出すのにはけっこう工夫があって、まず2行目のSOUNDB、Iが"チリ

リ"の部分を(音量が3ずつ上がる)、3段目のSOUND8, Iが"リーン"の部分を(音量が Iずつ下がる)作っている。しかし、勝因はKに乱数を設定して音の間隔をランダムにしたところにあります。

10 CLS:KEYOFF:SOUNDØ,27:SOUND8,15:FORI=9
T015STEP3:SOUND8,I:FORJ=0T020:NEXTJ,I:FO
RI=15T00STEP-1:FORJ=0T050:NEXT:SOUND8,I:
NEXT:SOUNDØ,0:K=INT(RND(-TIME)\*1000)+50:
FORI=0TOK:NEXT:GOTO 10

## 6. ビープ・マーチ

兵庫県・福田昌良

これはユニーク。SOUND 文でもPLAY文でもないBE EP(スピーカーを鳴らす命令) を使ったプログラムです。ただ し、これが走るのはMSX2、M SX2+。普通のMSXではで きないのであしからす。

MSX2、MSX2+にはSE TBEEPという命令があって、 SETBEEPの1が"ピー"、2 が"ピン"、3が"ピンボン"、4か "ポペポ"と、4種類の音を選べ るのだ。カンマ(,)のあとは音 量で、1(最小)から4(最大)まで。で、福田クンのプログラムはこのビープ音をテンポよく切り換えることでマーチにしている、というわけだ。うむむ、これはうまい。気にもとめていなかった盲点をつかれた思いです。

アイデアがさえているだけでなく、音楽のできあがりも優秀。 おなじアイデアでこれよりかわいらしい作品を作るのはちょっと難しそうです。福田くんにはまた別の盲点に挑戦してほしい。

10 FORI=0T01:SETBEEP3,4:BEEP:BEEP:SETBEE P4,4:BEEP:BEEP:SETBEEP2,4:BEEP:SETBEEP4, 4:BEEP:NEXTI:SETBEEP2,4:BEEP:BEEP:SETBEE P1,4:BEEP:GOT010

## 7. 螢の光

よっちゃん

さて、この連載の最後は、それらしく「蛍の光」で終わることにしよう。いわば今までの集大成だ。くり出されるワザの数々を解説すると……。

まず行110ではASと"R6 4"+ASという、同じデータに 短い休符を加えてディレイをか ける、というテクニックを使っ ています。2つあるASのうち、 どちらかのASを""として片方 だけにすると効果がよくわかる。 同じテクニックを行120でも使 っていますが、これは○Sの音符が細かいのでちょっと違う感じに聞こえる。R48をすこし変えてもずいぶん違う。DSとESは、エンベローブパターンを変えて音の立ち上がりを遅くしている。行140行ではHSにだけエンベロープをかけ細かい音符でとびはねる感じにしている。

このくらい変化を豊富にして おくと、聴くがわも飽きないの ではないでしょうか。サービス 過剰という声もあります。

10 SOUND 7,56

20 PLAY "SØM7900", "SØ", "SØ"

30 A\$="T16005L8GR806CR4CCR8ER8DR4CDR8ER8 CR8CR8ER8GR8AR8R2"

40 B\$="T16003L8E4G4.GG404C403B4.GB404C403G4G404C4E4F2."

50 C\$="L16AAAAGGGGGEEEEEECCCCDDDDDDCCDD DDEEEECCCCCC5AAAAAAGGGGO6CCCCCCCCCCCC" 60 D\$="S13M1200L803A4G4.EE4C4D4.CD4A4G4. EE4G4A2."

70 E\$="S1302F4E4.CC4C401B4.GB402F4E4.CC4 E4F2."

80 F\$="L8V1206A4G4.EE4C4D4.CD4E4C4.D5AA4G406C2."

90 G\$="L8V1203F4E4.CC4C402G+4.AA4A4F4.FG4G403C2."

100 H\$="S0M200L1606FEFGFEDCEDCEDCDEDCECD CO5BG+G+BO6DEAEAEAEAEAEDEDCO5BAFABABO6DF DCO5BO6CDEDEGABOO7L32CDEFGABCBC"

110 PLAY A\$,"R64"+A\$,B\$

120 PLAY "M300"+C\$, "R48"+C\$

130 PLAY D\$,"",E\$

140 PLAY F\$,G\$,H\$

# 門下建募集

## 「MSXサウンドフォーラム」 2月号は?

先月号で予告したとおり、89年1月号(12月8日発売)からこのコーナーは新装開店、「MSXサウンドフォーラム」としてスタートする。読者の諸君の投稿を中心に展開していこうと思っておるわけですが、内容は以下の2部門です。

## ■規定部門

毎月、「今月のお題」を出すので、これに答えてナイスな作品を送ってほしい。1月号の「お

題」は「伝統的なギャグ」(10月31日しめ切り)でした。すでに人の弱みをつくすばらしいプログラムが数々送られてきている。1月号の発表をお楽しみに。

さて、2月号の「お題」はなにか? そう、それは 「乗り物」

です。

意外な展開に驚く人もいるかもしれないが、乗り物に関係する音ならなんでもあり、という

わけ。カーレースの音なんてい うのは、もうみんなききあきて しまっているだろうから、今月 号の『もうすぐ到着』のようにだ れもが知っていながらつい忘れ ている、生活の細部をつっつく のがおもしろそうだ。もちろん、 正攻法で優秀なのも評価します。 しめ切りは11月30日必着のこと。

### 自由部門

内容は何でもかまいません。 テクニックとセンスが勝負どこ ろ。しめ切りはなし。名作ができたところで送ってください。

どちらの部門も応募要項は55ページと同じですが、10行以内のプログラム投稿はなるべくハガキでお願いします。あて先はファンダム内「MSXサウンドフォーラム係」まで。採用者にはMファン特製テレホンカードを進至。

みなさんの投稿をお待ちしています。

## 真の値、偽の値

唐突で申しわけないが、「=」 とか「>」とかで結ばれた式は 「値」を持つ。

たとえば、「A=Ø」という式 (関係式)は、Aが0のときは「ー 1」、0でないときは「Ø」の値を 持つ。じつは、このあたりのこ とは6月号の「関係演算」でやっ たのだが、ふたたび、むしかえ したい。

実験してみよう。

A=∅•(Aに 0 を代入する) として、次に、

PRINT A=Ø

とすると、「一〕」を表示する。

A=10

として、次に、

## PRINT A=00

とすると、「Ø」が表示される。

この現象を解説すると、最初のケースは、「A=Ø」という関係式が「真(YES、ホント)」なので、式が「-1」の値を持ち、それが表示されたわけで、2番目のケースでは、「A=Ø」という関係式が「偽(NO、ウソ)」になるので、式が「Ø」の値を持ち、それが表示されたのだ。

この原理は、カーソルキーで キャラクタを動かすときによく 使われている、というのもすで に何度もやっているのでもう書 かない。ほかにも書きたいこと はいっぱいあるんだから。

## 真理値とは

その「いっぱい」の1つに「真理値」ということばがある。真理値ということば自体は論理学用語で、BASICのマニュアルなどで出てくることはあまりない。しかし、そもそもコンピュータは、論理学が電気と結びついてできたようなものなので、MSXのBASICの世界にもちゃんと真理値が登場する。

真とは「ホント」「正しい」「成り立つ」「YES」などのこと、偽とは「ウソ」「正しくない」「成り立たない」「NO」のことだ。この真とか偽のことをまとめて真理値というのだが、真理値というだけあって、BASICではちゃ



MSXの世界では、ホントとウソの値がある。 ウソはØで、ホントはØ以外だ(ホント)。



んと数値に対応している。その値が、いま実験した-1や0なわけだ。もちろん、-1が真、0が偽だ。

トリガー入力用の関数でも同じことが起こる。つまり、 STRIG(Ø)

という関数は、「スペースキーが押されている」かどうかの真理値を返す仕組みになっているのだ。そうなんだよねえ。このへんまでが基礎編。さて。

### なぜ「一1」が真の値なのか

ところで、偽の値が [] なのは なんとなく納得できるが、真の 値が-1 なのはどうしてだろう。

じつは、もともと論理学で出てくる真理値では、真が1、偽が0なのだ。これならなんとなくわかる。さらに、じつは、MSXのBASICだってホントのホントは1を真、0を偽にしてあるのだ。

というのも、MSXに限らず コンピュータの内部では、1か □かの2進数を使ってすべての データを表している。MSX-BASICの整数型の数値は、2 バイト(16ビット)の2進数で管 理されていて、たとえば1を2 バイトの2進数で表すと、「ØØ 0000000000000011 となる。こうして見ると、ずら っとならんだ15個の「Ø」が気に なる。そこで、ぜんぶ1にしよ 5.[111111111111 | | | | ]。こっちのほうが「真」 という感じがする。では、唐突 だが、これを10進数に変換して みよう。頭に&BをつけてPR INTすればいい。

## PRINT&B1111111

で、さきほどの2進数が10進数 に変換されるわけだが、そこで クイズです、その数値は? 正解は、「一」。ウソだと思ったら試してみなさい。

つまり、MSXでの-1という数値は、2進数にしたとき、1 よりも「1」らしい。だから、関係 式の真の値が-1になっている というわけなのだ。

## MSXでの「真」の値とは

ところで、もっとホントのことをいえば、MSXでの真の値は「一」だけではない。それが典型的にわかるのが、「F文だ。ちょっと混乱しそうだが、じつは「F文は、

| F〈真理値〉THEN~

となっていて、〈真理値〉の部分が真ならTHEN以下を実行し、 偽なら実行しないという構造になっている。よく見られるのは、〈真理値〉のところに「X>Ø」などの関係式が入っているという形だが、STRIG(Ø)だけが入っていたり、変数が1個だけ入っていることだってある。ところで、

IF®THENBEEP♥ とすると、当然ビープ音は鳴らないが、だがしかし、

IF33THENBEEP<sup>●</sup> IFØ. 1THENBEEP<sup>●</sup> などとするとビープ音が鳴る、つまり、33や0.1も「真」なわけで、じつは、MSXでは0以外はみんな真なのだ/

①は、内部ではどこをとっても①だが、①以外は内部で2進数の形になったとき、どこかにかならず1が混じる。ここが重要だ。MSXの真理値は、「1が混じる値」を真、「①しかない値(つまり①)」を偽としていたのだ。そこで、いちばん1が混じっている値「一1」をとりあえず関係式での真の値として使っていたわけだ。

とりあえず、といっても、じつは、-1こそ0の正反対の数値なのだ。これは論理演算という特殊な演算と深い関係がある。

ここから、話は論理演算になだれこみ、混乱をさらにきわめようかと思ったが、もはやこれまで。ううむ、ジャムパンじゃ。



## 短期集中連載ジンギスカン情報特集 第3回

# FAN STRATEGY

ファン ストラテジー

ここのところ、ジンギスカンに押されて信長や三国志、大戦略の情報があまり投稿されない。この冬にはスーパー大戦略も発売されることだし(P120参照)、いるいろなゲームの投稿を待っています。

# 武力と兵力と一騎討ちの関係 P81 兵糧攻め戦法は可能か否か P82



## 城の防御度を上げて 敵を撃退する

ジンギスカンをプレイする場合、住民配分の加減で目の状態が変わるが、ボクはとくに城造りを重要視する。たとえば、最初の季節で城造りに住民総数(ふつうの住民に兵力を加えたもの)の25~30%とかなり多くの人数を配分し、兵士配分を本隊100にしておく。これで、ゲーム初期で自分がまだ能力値を上げているときに敵が侵入してきても、本隊を城に置いて、ひた

すら待機するだけで(こちらか ら攻撃しないのがミソ)、兵の損 失を低く抑えながら3~4倍の 敵を撃退することができる。

(b Y 中垣根章二・岐阜県) 全兵力を堅固な城のなかに集 め、自国の兵力の損失を抑えな がら敵の消耗をねらう戦法を、 籠 城という。中垣クンの考えた 戦法は、まさに籠城戦法だ。

### ■籠城戦法の効果

表を見てほしい。たとえば、

## 情報募集

- ■募集内容/独自の戦略や戦術、ちょっと変わったプレイ法、経験談など、シミュレーションゲーム(三国志、信長の野望《全国版》、ジンギスカン、大戦略など)の情報を手広く大募集/
- ■応募方法/レポート用紙などに(マップの絵などを書きこんだりして)自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるよう、データは詳しく正確に(データのセーブされたテープやディスクなどあれば同封してください)。
- ■送り先/〒105東京都港区新橋 4-10-7 TIM MSX・FAN 編集部 FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してくだ さい。 ちなみに、決まったしめ切りはありません。

籠城戦のケースデータ							
城防御度		自軍兵士数		敵兵	勝		
戦争前	聖事後	取争前	北海县	刺爭和	均争性	敗	
999	897	260	232	450	0	0	
889	776	230	183	450	0	0	
830	723	100	0	400	107	×	
776	616	100	0	1090	1086	×	
677	403	400	10	980	0	0	

城の防御度を最大の999にして 籠城したときは、自国の兵力260 で兵力450の敵を相手に、一度も 攻撃することなく敵を撃退でき るのだ。しかも、味方の兵力の 損失は、わずか28(約11%)だ。 敵の兵力の減り方に比べて、じ つに16分の1という戦果だ。こ のような極端な例でなくとも、

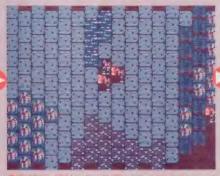
城防御度が300もあれば、敵の侵略に対して十分な効果を上げられる。

また、中盤以降には、戦略拠点となる国の城防御度をとことん上げておいて、攻められたときにもあまりダメージ(兵力の減少)がないようにすることもできる。

## 実験・城をかためて国を守る



◆いののまのでれるとしてみる。 特別 しきた。自軍兵力は、すべて防御度999の城に配置



● かいに とした ター・ かい ちか 自 軍は、城の防御度にまかせて、ひたすら待機する





## 武力と兵力と 一騎討ちの関係

武力をあまり高くすると、一 騙討ちを挑んでも断られること が多いので、420~500ぐらいが ちょうどいいと思う。

(DУ本村宗平・兵庫県) 武力999だと一騎討ちはでき ないけど、敵をぶっつぶすこと ができる。550だと一騎討ちは ほとんど断られない。どちらに も、よいところがあるのだ。

(DУのびお・山口県) 同じくらいの兵力数で、同じくらいの武力の相手に一騎計ち を申しこんでも、受けたり受け なかったりします。どうなって いるんでしょうね。

(b y 大井競馬・神奈川県) このほかにも、武力・兵力と 一騎討ちの関係についてのいろ いる情報が、たくさん編集部に 集まった。

ジンギスカンでいちばんおいしい勝ち方は、少ない兵力で攻めこんで、敵も味方も兵力をできるだけ減らさないうちに一騎討ちで勝つことだろう。これがくり返せれば、たちまち大国になることができる。そんな必勝パターンというのは、はたしてあるのだろうか。

## 武力の調節法

一騎討ちを断られないで勝つためには、武力の値を550前後に設定しておくといい。武力を上げるには、訓練をするのがいちばん確実だ。だが、戦争をして勝つごとに、将軍の能力が25(国王の場合は戦争するときに20下がるので、あくまで一騎討ちにこだわる場合は、武力を下げねばならない。他の能力値に影響をあたえずに武力を下げるには、間諜に暗殺をさせるのがいちばん。これで武力が20消

## ■武力と兵力と一騎討ちの結果

下の分布図の目盛りは、戦争時に一騎討ちを行ったときの、 自国(国王は、世界編で実験したのでジンギスカン)と戦争相手の兵士数・武力値を、敵国を1 費される。また、外交の属国になれて10、 責物をよこせで5減るが、同時に他の能力も大きく減少する。微調整したいときは、オルドで強引にくどくをして、5減少させるといい。



◆武力を減らしながら敵に損害 もあたえる暗殺は、一石二鳥だ

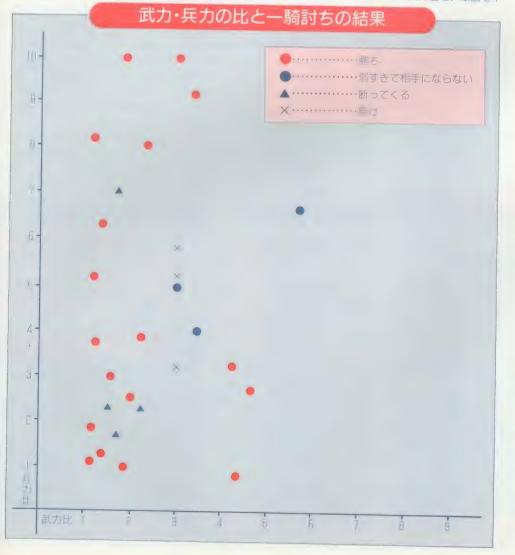
としたときの自国の値だ。つまり、縦軸の値が大きいほど敵に対して自国の兵力が大きく、横軸の値が大きいほどジンギスカンの武力のほうが高い。

まず、この表から読み取れるのは、一騎討ちを断られたときの武力の比は、2:1以下であること、相手が弱すぎて相手にならないのは、3:1以上であることだ。敵将の多くは武力が200前後だから、本村クンの考えた420~550という武力の設定は、一騎討ちができるかどうか、において、ほぼあたっている。

ところで、大井クンのいうような現象は、武力比3、兵力比5のあたりに見られる。つまり、このあたりが一騎討ちに持ちこめるボーダーラインということだろう。だが、兵力と武力の2つのデータだけでは、こちらが一方的に高い値なら勝てる、というあまりにもあたりまえの結論しか得られなかった。そこで、

場けたは武力で勝負が決まってしまうと思う人が多いかもしれないけど、それは間違い。一騎討ちは能力値の平均で勝負が決まるのだ。

(b y 白倉剛士・愛知県) という、白倉クンの情報が正 しいのかどうかも調べてみた。 情報の大筋は正しいようなのだ が、武力以外の能力値がいかに 低くとも、武力999のジンギスカ ンは一度も負けなかった。もし かしたら、武力に武力以外の能 力値の平均を加えた値で判断し ているのではないだろうか。





兵糧攻め戦法は 可能か否か

まず、自分の領地を2か国以 上にします。そして、秋になっ たら、兵糧攻め(編)兵糧とは兵士 のための食糧のこと)のオトリ にする国の兵士配分を本隊100° %にします。春になったら、オ トリにする国の食糧をほとんど 移動させます。また、兵士も6 分の1くらい残してあとはすべ て移動させます。こうしておく と、だれかがオトリ国へ攻めて きます。攻めてきたら、すぐに 退却できる場所に布陣します。 そして、敵の部隊と接触したら 退却します。つぎに、兵士をほ んのちょっと連れて攻めこみま す。待機ばかりしていれば(圏ジ ンギスカンでは本隊が籠城しな いため、待機しているとやられ てしまう。うまく逃げまわらな いと勝てない)、敵の食糧は底を つき、兵士はそっくりもらえま す。これをくり返せば兵士も増 えるし、敵の国力も落ちていく

でしょう。 (カソ木下弘樹・神奈川県)

## ■兵糧攻め戦法とその効果

木下クンの報告のように、兵 糧攻め戦法とは、

①オトリにする国の食糧を兵力 よりもずっと少なくしておくと 同時に兵士配分を本体100%に しておく(攻めこんだときに敵 部隊から逃げまわれるようにす るため)

②その国を敵国に攻め取らせる ③オトリ国の食糧が不足しているスキに少ない兵力で攻めこむ ④敵が食糧を切らすまでねばり 戦わずに戦争に勝つ

⑤結局、敵の兵力がそっくりそ のまま自分のものになるので、 大きな増兵効果がある

という戦法だ。信長や三国志ではすでに有名なのだが、ジンギスカンではつぎの理由により、そうかんたんには決まらない。 (a)コンピュータが兵士配分を変える(攻めこまれたのと同じ季節に反撃したときは変えてないことが多いが、つぎの季節になってから攻めこむと変えている ことが多い)

旧城に籠もるはずの敵の本隊が 城を出て攻めてくる(すこしめ んどうだが、敵の部隊が本隊だ けのときは、川や城のヘックス のまわりで逃げまわることがで きる)

(C)攻めこんできた敵の食糧がその国に残る(ふつう、攻めてくる敵の兵力のほうが多いし、2か月ぶんの食糧を持ってくる可能性が高いので、退却したあとにもゆうに1か月ぶんの食糧が残るのだ)

このうち、とくにイタイのは(C)で、兵糧攻めで勝つまでに60日以上かかることが多い。つまり、兵糧攻めをする季節には戦争以外の命令ができないのだ。また、木下クンの情報どおりに兵糧攻めをメインにした戦略でプレイしてみた結果、攻めてくるときの敵の兵力が少なく、あまり兵が増えなかった。そして、増兵効果があまりないくせに命令数がかかるぶん国力が上がらず、結局は敵国が強くなっていくのを指をくわえて見ているような状態になってしまった。

## ■兵糧攻めは有効か否か

効果がないのならわざわざ紹介するな/ という声が聞こえ

てきそうだが、それをいっちゃ あシミュレーションゲームがつ まらなくなる。いろいろな戦 略・戦法を試せるのがほんとう のおもしろさなのだから。それ に、はじめの1年くらいならう まく使う方法があるのだ。つぎ のようなコンセプトの実験をモ ンゴル編で行ってみた(くわし い手順は下のカコミのとおり)。 (1)はじまったらすぐに住民配分 をすべて兵士にし、兵士配分を 本隊100%にして、兵士と兵糧を | ずつ残して第5国へ攻めこみ、 戦争に勝って(負けたことはな かった)第5国を直轄地にする。 これで2か国持つことと、第1 国をオトリ国にすることが同時 にできる(第5国を選んだのは、 第5国がいちばん弱いからでは なく、隣接する敵国をすくなく するためだ)

②同じ季節に第2国、第6国、第 8国のうちのどれかが第1国に 攻めてくるので、情報どおりに すぐに退却できる場所に布陣し、 敵の部隊と接触したらすぐに第 5国へ退却する

(3)第5国の番がきたら、はじめ の命令で、兵力 1・食糧3(食糧 を90日ぶん持つわけ)で第1国 を兵糧攻めする(戦後処理は、も

## 実験・兵糧攻めで兵力を増やす



◆モンゴル編の第 | 国まわりの地図。実験例ではオトリにした第 | 国へ第 2 国が攻めこんできた。 実験では、会会できる器のめてりあわせて、第 5 国や第 8 国が攻めてくることもあった

## 手順1

住民配分変更

住民配分ですべての住民を兵士 にする。モラルが一気に低下す るが、同じ季節にほぼ全員で戦 争に行ってしまうので、あまり 気にしなくてもいい。



●住民航分を変えて全住民を兵士にし、兵士都升です 像を100%(輸用機)にしたら間も調か扱めこむ。

# FAN STRATEGY

し60日以内で勝ったときは第1 国を直轄地にし、60日以上かか ったときは第1国を本国・第5 国を直轄地にする)

(4)兵糧攻めしたオトリ国にはつ ぎの敵国が攻めてくるので、(2) のようにして増えた兵力ととも に第5国へ退却する

この実験は、兵糧攻めによる 増兵効果だけでなく、戦争に2 回勝つことによる能力値の向上 (判断力・企画力・武力が10増 え、説得力は20、体力は40増え る。ただし、統率力は20減る)も ねらっている。

戦争によって自分の訓練をし ているのは、レベルが上がるに つれて敵国の国力が上がるから だ。レベル1ならあまり国力の 差がないので、特産品を売りな がら自分を訓練している余裕が ある。しかし、レベル与ともなる とまわりの国があまりにも強く、 いつ攻められるかわからないの で、自分を訓練しているヒマな どまったくないのだ。

## ■ 1回だけの兵糧攻めの成果

そういうわけで、実験はおも にレベル5で行った。右の実験 結果のように、気持ち悪いくら いうまくいったときは、ゲーム 開始時に105だった住民総数(ふ

戦争に勝つ 第5国 第5国 テムジン テムシン 147 金温 146 147 包粮 食糧 住日総数…126 住县船额…130 住日 新版 ... 228 攻的二走 食糧 78 食糧…3 年力... 101 **车糧**攻的 1175年春 兵. **兵力…1** 第1国 退去する 退去する テムシン 101 窠1国 第1国 食糧 第1国 79 第1国 フトテムル 住民物数 テムジン 0 余 食糧 食糧 食糧 台場 90 123 组移数 住民統教 99 性風粉数 第2国 等8国 攻めっす 攻めこす。 良極…100 食糧…140 兵力.... 98 年力...70 丘糧攻めの流火

つうの住民の数に兵力を加えた もの)が、たった2季節で228に まで増えた。兵〕を雇うのにど んなに安く見積っても金10くら いはかかることを考えると、兵 糧攻めの効果は絶大だったとい

敵国のようすを見てから攻め こむというような余裕がないた め、成功率が低そうに思えるか

もしれない。だが、レベル1と レベル5で20回ほど実験した結 果、効果の平均は写真の例より ひかえめになるものの、失敗し たことは一度もなかった。

### ■兵糧攻めのあとの戦略

さて、兵糧攻めに成功して兵 力が増えたあとはどうするか。 兵糧攻めで得た兵力はすべて第 5国に集まっているのだから、

1175年の秋に第5国からゲーム がはじまったと思ってプレイす ればいい。テムジンの能力値は 統率力をのぞいてすこしは上が っているのだし、国力もアップ している。しばらくは敵国も攻 めてこないだろうから、住民配 分を変更したり、自分の訓練を したりしながら、攻めていく時 期を待てばいいわけだ。

兵士配分変更 兵士配分を変更する。本 隊以外の部隊をすべてO %にしてから、本隊を 100%の騎馬隊に。これで 戦争準備完了だ。

## 手順3

第5国へ攻めこむ 第5国へ攻めこむ。一騎 討ちを挑まれないように、 敵の本隊以外の部隊を生 かしながらひたすら敵本 隊を攻撃するように、

## 手順4

オトリ国へ敵侵入 オトリ国へ敵が攻めこん だら、いつでも退却でき るところに布陣する。敵 部隊と接触するまで待機 し、接触したら退却する。

## 手順5

オトリ国を兵糧攻め 第5国の番がきたら、は じめの命令で、兵1・食 糧3で第1国へ攻めこむ。 敵の食料が切れるまで逃 げまわるのだ。

## 手順6

作戦終了 60日以内に戦争が終わっ たら第1国を直轄地に。 それ以上かかったら、第 1国を本国にして、第5 国を直轄地にする。



は兵力の10倍になる) いつでも退却できるように!



○謝5国から兵力」で兵構攻めする。南海域が攻め

○戦争か60日以内で終わったときは、第1回を直轄地 くるか、矢印のように逃げまわれば何日でもすこせる に、60日以上かかったときは第十国を本国にするのだ

## 短期集中連載・エルギーザの封印エディットステージ特集 その2

## 今回のエディットステージは 読者から送られてきたもの。 好きなあの子にプレイさせて こまった顔を楽しんでみるの サーム百字車 もいいね。あ、また歯が浮く。



## 前回のエディットステージの解法

前回で紹介したエディットステージのひとつ、「詰めエルギーザ・その)」の解法を紹介しよう。はまった人はよく読んで。

スタート直後、取ってしまったドリルを持って、消えるハシゴを昇ろう。で、その右のフロアを崩す。ここまではカンタン。その後、地面すれすれまでハシゴを降りて、右に半キャラほど移動すれば、2個めのドリルが取れる。地面に足がつくとハシゴは消えてしまうので、要注意。上のフロアでの動きは、写真を見たほうが理解しやすいだろう。クリアすると、「TIM」という文字が浮かび上がる。TIMというのは徳間書店インターメディアの略。その正体は秘密だ。



○これを見てエディットしよう



ゆ消えるハシコを消さないよう、
地面スレスレまで降りていこう。



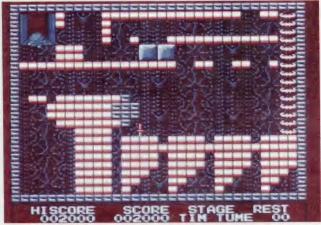
これが T — M のロ







○ストーンを写真の位置に運び トのストーンの直構でスコップを使う



**○**クリアするとTIMって読めるよね。TIMの正体はMファン製作工場

## 読者からの挑戦・新ステージ×3

ある日、百字軍に届いた 1 通の手紙。そのなかには、読者の 建設的なエディットステージが 封印されていた。送ってくれた のは、鳥取県の徳永喜彦くん。 さっそく電話で話を聞いてみた。 送られてきたステージ数は日。 友達とふたりで、試行錯誤しな がら作ったそうだ。自分の作っ たステージを人にプレイさせて、 解けずに悩むようすを見るのが 楽しい、とのこと。やっぱりね。

STAGE TEN·TAI 「点対称」を考えて作りました。 ロックロールをうまく誘導する ことがステージのポイントです。



○完全な点対称ではないけれど基本コンセプトどおりの作品になっている

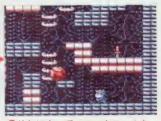
## ステージの特徴

このステージで重要なのは、 ロックロールを誘導することだ。 たとえば、左下のソウルストー ンを取りにいった場合、脱出す



◆右のほうにある掘り道具を使って、うすいフロアを崩してしまう

るためには踏み台が必要になる。 右下のソウルストーンも同様だ。 また、ロックロール誘導に気を 取られて、下の壁のワナにはま らないように。クリア時には、 道具が1個あまるはずだ。



◆それによって、ロックロールを
下のフロアまで誘導できるのだ

# TAGE

このステージを作るときには、 ストーンを運ぶ方法を難しくし ようと意識しました。

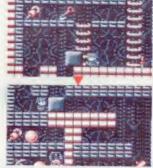
ステージの特徴

百字軍のメンバーは、このス テージに悩まされた。すべては、 右側に縦一列にならんだソウル ストーンのせいだ。上のフロア を崩せば、飛びこんで一気に取 れる。そう思って、掘り道具を そこまで運ぶ方法ばかり考えて いたのだが、実は……。だれも が一度はだまされるに違いない。

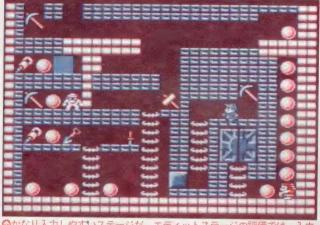
スタート直後の話をすると、 まずはストーンをうまく下から 上へ運ぶこと。それによって、 ステージ右上にいけるようにな るのだ。問題は、縦にならんだ ソウルストーンの取り方だ。そ れ以外には悩む要素はない。ち なみに、ステージクリア時には

道具は2個あまる。

このステージをプレイして. 百字軍は彼の才能を高く評価し たのであった。彼は今でもステ ージ作成にいそしんでいるよう なので、続編が期待できそうだ。



●下のフロアの2か所を崩して、 右の穴からストーンを落とそう



しやすさもひとつの要素になる。めんどうだと入力したくないもの

今回の百字軍で紹介したエディ ットステージを入力するには、 「重ね合わせ」「1キャラぶんの ワナ」といった特殊なパーツの 入力方法をマスターしなければ ならない。もちろん、マニュア ルには書かれていないので、こ のページを読んで覚えておこう 自分のオリジナル・エディット ステージを作るときにも、応用 できるテクニックだ。ただし、 これから応募する作品に、この テクニックを使っても、あまり

高い評価は与えられない。

## 重ね合わせ

あるパーツを置いたあと、その 上に重ねて違うパーツを置くテ クニックだ。これでフロアの下 に隠されたソウルストーンとか、 じつはトラップが仕掛けられて いる出口といった状況を作れる。 右のサンプルを見て入力しよう。

## 1キャラぶんのワナ

通ると現れる壁のワナは、おも しろい活用法がありそうだけど、 1キャラ単位で入力できないの が残念。しかし、このテクニッ クを利用すると、1キャラぶん の壁のワナが入力可能となる。 くわしくは写真参照。



**○**まずはソウルスト・ を4つ置いて……

# TAGE61

ステージ右下にソウルストーン が隠れているので、ステージに 「右下」とヒントを入れました。



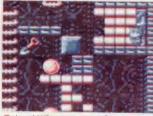
**○「STAGE61」という名前に負けない、よく考えられたステ**

## ステージの特徴

このステージは、目に見えな いところにもソウルストーンが 隠されている。知る人ぞ知るテ クニック「パーツ重ね合わせ」を 用いているのだ。その入力方法 は下のカコミを参照してほしい。 なによりも、ステージのなかに ヒントを暗示しているという、 そのセンスには脱帽した。百字 軍のボスいわく「負け」。



ジ右下にいくためには、まず左 下を崩さなければならないのだ。ぶちて



●出口付近にはトラップが仕掛け られているので、うかつにソウル ストーンを取りにいくと、はまる



○左下を崩していくと右に抜ける 通路が完成。ストーンのそばにい くだけでソウルストーンが取れる





○さらにトラップを重ね て入力すれば完成だ







ずせばーキャラぶんに!



ただいま編集部には異常乾燥主意報が発令されています。至急みずみずしいエディットステージを送ってください。あて先は、〒105東京都 港区新橋 4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム百字軍」まで。ディスク、テープ、またはわかりやすいイラストで送ってください。 また、ゲーム百字軍に対する希望・アイデアも募集しています。「個性と理性でゲームを遊ぶ」のモットーを守って、はめをはずしてね。

# ソフト48本プレゼント付!

MSX・FAN」では読者のみなされた。より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。何答は必ず右のとじごみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で48名様(各ソフト4名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは11月30日必着。当選者の発表は1月8日発売の本誌2月号の欄外でおこないます。

## ■アンケート

あなたの持っているMSX は次のどれですか。いずれかの 番号を丸で囲んでください。2 台以上持っている場合や増設R AMをつけている場合は数字の 大きいほうを答えてください。 ①MSX(RAM8K)

@MSX(RAM16K)

10月号の当選者発表は60ページからの欄外で発表してい

3MSX(RAM32K)

4MSX(RAM64K)

6MSX2(VRAM64K) 6MSX2(VRAM128K)

②MSX2+ ®持っていない

② 今後、MSX2+を買う予定はありますか。○もうすぐ買う予定②いずれ買いたいと思う③買うつもりはない

② 次の周辺機器で持っている ものはどれですか。持っている もの全部に丸をつけてください。 ①ジョイスティック ②ディスクドライブ(外づけ) ③ディスクドライブ(内蔵型) ④プリンタ ⑤データレコーダ (オーディオ用テープレコーダ を代用しているばあいも含む) ⑥アナログRGBディスプレイ ⑦モデム ⑧マウス ⑨ハンディー・プリンタ ⑩持っていな い ⑪その他(具体的に記入し てください)

近々、何か周辺機器を買う 予定はありますか。ハイ、イイ エで答えてください。あるとす ればそれは何ですか。の番号 で答えてください。

MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。

①ゲーム ②プログラミング

# 読者アンケート

③パソコン通信 ④ワープロ⑤CG ⑤ビデオ編集⑦コンピュータミュージック⑥ビジネス ⑨学習 ⑩その他

⑥・表1のソフトのなかで次に 買おうと思っているゲームを1 つだけ番号で答えてください。

・ 表 1 のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

3 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

・ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。

今月号の記事(表2)のうち 読んでつまらなかったものを3 つまで番号で答えてください。

● あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンゲーム 機はどれですか。いずれかの番 号に丸をつけてください。 ①ファミコン ②セガマークIII 系 ③メガドライブ ④PCエ

系 ③メガドライノ ④PUエ ンジン ⑤PC88系 ⑥PC98 系 ⑦FM7/77系 ⑤X1系 ⑥そのほか(具体的に記入) ⑩ どれも持っていない

## プレセントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載 ページで確認してください。

プレゼントゲーム名	100	プレゼントゲーム名
F - 1 スピリット 3 D スペシャル・8 レイドック 2 ~ LAST ATTACK ~ …10 ラスト・ハルマゲドン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	7 8 9 10 11	ゼピウス〜ファードラウト伝説〜118 スーパー大戦略 120 コナミの占いセンセーション122 死盤戦線 2 124 幽霊者 125 暗黒神話 126

25

## 〈表2〉今月号の記事

表紙

2 <FAN SCOOP>MSX 2 +でゲームが変わる! 3 <FAN ATTACK>ラスト・ハルマゲドン

4 < FAN ATTACK> スナッチャー

5 ゲーム十字軍

6 LINKS INFORMATION PAGE

7 FFB

8 <FAN RADAR>シンセサウルス 9 <ファンダム>ゲームプログラム

10 <ファンダム>はじめてのファンダム

I <ファンダム>MSXの音楽とサウンド

12 〈ファンダム〉ファンダムハウス

13 FAN STRATEGY

14 ゲーム百字軍

<FAN NEWS >ゴーファーの野望~EPISODE II ~

16 <FAN NEWS>サイオブレード

17 〈FAN NEWS〉ゼビウス~ファードラウト伝説~

18 <FAN NEWS>スーパー大戦略

19 <FAN NEWS>コナミの占いセンセーション

(表1)ゲームソフト

20 < FAN NEWS > 死鹽戦線 2

21 < FAN NEWS > 幽霊君

22 < FAN NEWS>暗黑神話

3 ON SALE

24 COMING SOON

FAN CLIP

## 〈表3〉雑誌

MSXマガジン コンプティーク テクノボリス

4 ピーフ 5 ホフコム

6 マイコンBASICマガジン

ログイン その他のパソコン雑誌

8 その他のパソコン 9 ゲームボーイ

0 ハイスコア

ファミコン必勝本

12 ファミコンチャンピオン 13 ファミコン通信

14 ファミリーコンピュータマガジン

15 | 腕ファミコン

16 その他のファミコン雑誌

7 PC Engine FAN

8 PC エンジンスペシャル

NEWS>暗黒神話 18 PC エンジンスペシャル

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	R-TYPE(アールタイプ)	26	クリムゾン	51	ドラゴンクエストII
2	アウトラン		グレイテストドライバー	52	ドラゴンスレイヤーIV
3	着き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	28	激走ニャンクル	53	忍者くん~阿修羅ノ章~
4	アシュギーネ~虚空の牙城~	29	コナミの占いセンセーション	54	抜忍伝説
5	アルギースの翼	30	琥珀色の遺言	55	信長の野望<全国版>
6	アレスタ	31	ゴーファーの野望~EPISODE II~	56	
7	暗黒神話	32		57	11.0
8	イース	33	サイオブレード	58	
9	イースII	34	ザナドゥ	59	
10	一石にかける青春	35	沙羅曼蛇	60	
11		36	ザ・リターン・オブ・イシター	61	
12	ウイングマン・スペシャル	37	三国志	62	
13	ウルティマⅣ	38		63	
14		39		65	プレイボール II ぺんぎんくんwars 2
15	F-Iスピリット3Dスペシャル	40		66	
16		41	死霊戦線	67	魔王ゴルベリアス
17		42	死霊戦線 2		めぞん一刻
18			スナッチャー	69	
119				70	
20		45		71	
2		46	センターコート ソープランドストーリー	72	
	気まぐれオレンジロード				ラスト・ハルマゲドン
	3 ぎゅわんぶらぁ自己中心派	48		74	
	4 クインプル	49	and the same and t		ワールドゴルフII
121	5 グラディウス 2	50	17 // // // // // // // // // // // // //		







11月11日金発売 定価6,800円

## MSX 2 MSX 両専用

ASX 2 RAM64K-VRAM128K BLE MSX RAM16K BLE

- 2MROM
- 12人の個性派雀士が君を待つ!! 片山まさゆき氏原作のコミック『ぎゅわんぶらあ 自己中心派』のキャラクタが、状況や点数差によって、個性に合わせて展開を考えてきます。
- ●アニメーション効果で原作通りの麻雀模様。 ①持杉 ドラ夫 ②律見江 ミエ ③中島 ハコ ④謎のじいさん ⑤北家 拳士郎 ⑥タコ宮内 ⑦ゴッドハンド氏 ⑧店野 真澄太 ⑨オクトパ シーふみ ⑪貧乏おやじ ⑪迷彩レディー ⑫ク リスチーネ・M,の12人を用意。
- MSX2用, MSX用の2種類の画面表示方式を 用意してあります。さらに、MSX2の場合には、 どちらの表示でもゲームをすることができます。
- P64からなる豪華マニュアル 初心者の方を含め麻雀がうまくなりたい人の為に 持杉先生の麻雀教室を新たに編集しました。イラ スト満載で、単なる麻雀入門とは一味ちがいます。
- 吸盤が見え隠れするタコ度判定(雀カ測定機能), 初心者向け指導モード、オープンモード、オートモード付。
- ジョイスティックまたばジョイパットだけで操作できます。
- ► FM PACを使用するとコミカルな効果音 オリジナルBGM, さらにロッ、チーなどの音声 合成出力がお楽しみいただけます。

Copyright○片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン Copyright○1987,1988 GAME ARTS/YELLOW HORN

▶ハーコートナンハー MSX自己中心派 4988649812016

・MSXマークはアスキーの商標です

● MSX2の画面です





●MSXの画面です



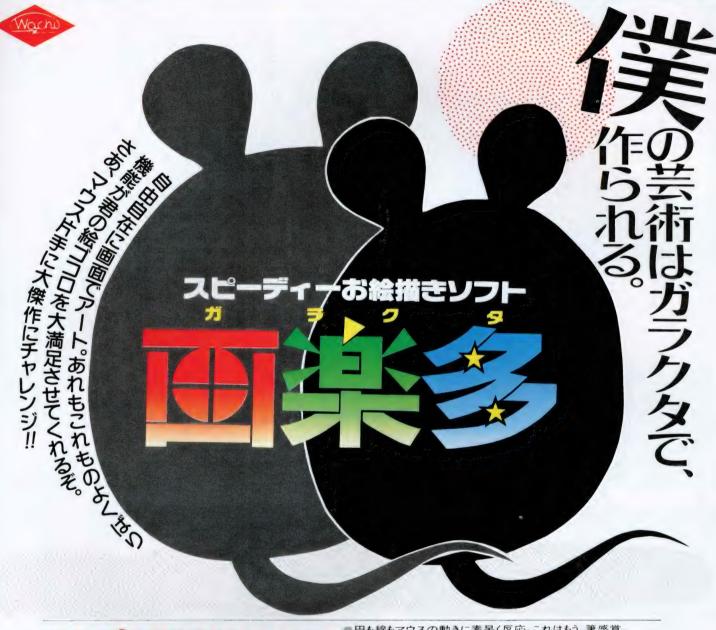


GAME ARTS



本製品のソフトウエアプログラム及びマニュアルは著作権法上の保護を受けています。著作権者に無断でフログラム、もしくはマニュアルの一部または全部を複製、転載、貸与することは法律で禁じられています。

株式会社 ゲーム アーツ 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL: 03(984)1136



# よくばり機能

- 門も線もマウスの動きに素早く反応。これはもう、筆感覚。
- 方眼表示付きだから、正確な図形もラクラク、クリア
- 機能で万華鏡のようなデザインも可能 絵の部分印刷は、ハガキやカード作りに大活躍
- ◎ 絵の部分保存もでき、一度保存したら、どこでも呼び出し○K!!

## 基本機能

- ●解像度/512×212 ●色/512色中14色を選択

## ● 線種 / 4種類

- 作画機能
- ●連続直線
- ●フリーライン ●ボックス (四角形)
- ●サークル (円 ●スプレー/3種類固定
- ●サークルフィル(塗り漬しの円) ●イレーサー/4種類、絵の部分消去 イレーサー/4i●ミラー/4種類組合
- ●拡大·縮小
- 上下·左右反転
- ●90 単位の回転

●ボックスフィル(塗り潰しの四角形

ーペ/拡大作図(トロマキー(角変更

# 000

- 文字種 / 英字・数字・平かな・カタカナ ニート 下蔵)
- 漢字・ロシア文字・ギリシャ文字・記号 / IS 第 っ 並 単字ROM使用
- ●書体/4種類 ノーマル・斜体文字・影文字・位文字

### ●サイズ/任意

- その他の機能
- ラー/4種類 (組み合せ可能) ニュークリア (メニューの消去)
- グリッド (方眼の表示と消去)
- ●クリアスクリーン(画面の n.t. ●カーソルの色変更
- ユーザートーン オリシナ ...
- **-夕**(ディスクのみ)
- セーブ 絵の全体保管,部分保管 ●ロード 絵の呼びた
- ●KILL(ファイルの削除

### ●FILES (ファイル一覧)

- ◆全体印刷、部分印刷 ●モノクロ印刷、カラー印刷

2 ROM版 RAM64KB、 定価7,800円 ■ MSX2マークは アスキーの商標です ■読者プレゼント //「画楽多」抽選で5名の方にプレゼント。下記の住所に11/30(消印有効)迄にハガキでご応募下さい。(担当成田)



〒101 東京都千代田区外神田1-9-4 TEL (03)255-7401 PRODUCTED BY WACHI ELECTRONICS CO., LTD.





# 最強最後のRPG速に登場//

## 壮大なストーリー構成

はるか昔…。

魔族と人類が共存していた伝説の時代、魔族は人類に破れた。その後、人類は地上の王となり長き年月をその手中に収めた。そして、はるか未来…人類は滅亡した。長き時を地の奥底で耐え忍んでいた魔族は再び地表に蘇ったのである。時、同じくして人類の滅亡を待ち望んでいたもう一種の生命体があった。宇宙からの侵略者である。その星の王として君臨せんがため、今、本当の最終戦争が始まった。しかし、それは魔族にとってこれから歩まねばならぬ恐るべき時代へのほんの一歩にしかすぎないことをまだ誰も知らない…。

## 圧巻のオープニング

魔物たちがエイリアンとの戦いを決意するまでのプロローグ部分が、アニメーション効果を駆使したオール・カラーで描かれています。

## 超美麗なイベント・シーン

壮大なストーリーを彩る数々のイベント・グラフィック。 どんでん返しに次ぐどんでん返しで繰り広げられるイベントは、4人のデザイナーによる場面ごとの書き分けて、リアルな仕上りを見せています。

## 広大なマップ

通常の移動画面は2D表示。エリア数にして5万エリアをかるく越えます。でも、全体マップを見れば、自分がどこにいるのか、一目でわかりますからご安心を。さらに建物の中は、3D表示。20×20のエリアが数十階分用意されています。もちろん、建物によって3Dグラフィックは、すべて異なります。3D内部では、自分の歩いた経路を記憶する機能も付いていますから、マッピングはしなくても大丈夫。

## 斬新なキャラクター

魔族は、レベル・アップすると、その能力や特性が変化します。 それに伴い、グラフィックも変化します。 さらに他の魔族の細胞を取り入れることによって、新術のキャラクターを作成することも可能です。 そのパターンは150種類以上//

このキャラクターは、備えつけのモンスター・ディスクに登録されますから、あなただけのオリジナル・モンスター図鑑ができます。 敵キャラとなるエイリアンも多数出現しますので、 最後まで飽きることがありません。













スピリッツ

例えばモナコ。

ヨーロッパの歴史薫るモンテカルロの町並みを 700馬力のマシンが駆け抜ける。

16のサーキット中

最も狭く、最も曲がりくねったこのコース。 エンジンの低回転域が勝負の分れ道だ。 あらゆるデータをどう分析し、どう判断するか 熱い体の中で、頭だけがクールに働き続ける。 優れたテクニックと冷徹な判断力も必要だ。 チャンピオンはただ1人。

物語の幕はもう上っている。

★スタート地点



★デボートコーナー



ROUND3
GRAND PRIX DE
MONACO

★ビットワークはレースのキーポイント



★アンクガールへアピン



★ラスカスコーナー



★新設されたヌーベルシケイン





## '88 F1 GRAND PRIX RACING COURSE.

ROUND (1 BRAZIL · GP

ROUND 2 SAN MARINO GP

ROUND 3 MONACO GP

ROUND 4 MEXICO GP

ROUND 5 CANADA · GP

ROUND 6 U.S.A. GP

ROUND 7 FRANCE · GP

ROUND 8 BRITAIN GP

ROUND 9 GERMANY GP

ROUND 10 HUNGARY · GP

ROUND 11 

BELGIUM, GP

ROUND 12 • ITALY · GP

ROUND 13 PORTUGAL GP

ROUND 14 • SPAIN GP

ROUND 15 JAPAN GP

ROUND 16 • AUSTRALIA GP





★700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1 クランプリレース。

世界最大の自動車スプリントレース。 ★1988年実際に使用されているフラジルGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1 (エフワン)グランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを 持ったトップドライバー達と熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ボイントを争う。 F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特像、

天候に応じてセッティンク可能。 ▼<mark>疑似3D表示</mark>による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。(もちろん、一人でもレ ースエントリー可能。)

★新聞発のマルチスプライトルーチン\*により、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる

多彩な画面を実現

多彩な画面を実現。 歩龍(他車)は単なる随害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テ ール・トゥ・ノーズやブロッキング等、実戦さながらの巻きベトルが繰り広げられる。 ⇒ピットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気を盛り上 げるアニメーションを多数導入

★戦績は、ティスケット、PAC (松下電器製)、もしくは ② FM-PAC (松下電器製)、いずれ かにセーブ可能

▼ MSX-MUSIC 対応のFM音源サウンド。内蔵PSG にも対応

★ショイスティックおよびショイハンドル(松下電器製)対応







●セプテミウス2コックピットで ロバート:「マイケルは今船外調査をしているんだ」

地上で、選

# A.V.G.ファンの夢をのせて ①地上編"サイオブレード" いよいよ登場!!

## 発売機種·価格/各¥8,800

- ●PC-8801mkIISR以上 5°2D·5枚組▶11/19発売!!
- ●FM77AVシリーズ(2トライフ専用)3.5<sup>®</sup>2D·5枚組▶12/3発売!!
- 【[53] RAM64KILE VRAM128KILE 3.5 2DD·3枚組 ▶12/17発売予定!
- ●X1 turboシリーズ (2トライフ 専用) 5 2D・5 枚組 ▶12/17 発売予定!
- ●PC-9801VM/VX,PC-286V···5 2HD·2枚組
- ●PC-9801UV/UX,PC-286U ·· 3.5 2HD·2枚組



COUNT DOWN START

った!! サウスハチェット島に侵入成功。」



●ヒューイ:「ルイス、ラクーンの開発者シュルツ博士の 監禁場所はつかめたか。」



●コンピュータ室で キース「ソフィア、ラクーンと交信できたかい?」



21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セフテミウス2」か、

大陽系から6光年離れた、へびつかい座ハーナート星へ向けて発進した

二人のクルーを乗せた「セプテミウス2」は無事にハーナード星に到達し、

多大な成果を満載し帰路についた

最新鋭の「セプテミウス 2」は途中、先に打ち上げられていた無人探査機「セプテミウス 1」を追い越し

木星の衛星エウロバ基地を目指して順調に航行を続けていた

しかし、冥王星から200億キロ、威速期に入ってから8か月目に異変か起きた

姿勢制御ロケットのいくつかか制御不能に陥り、予定航路を徐々にはずれていった

「セプテミウス 2」は、軍部、科学者、政治家たちの様々の思惑が絡み、 そこには幾多の陰謀かうごめいていた

結果、「セプテミウス2」の予定航路を狂わせ、

人類にとって最悪の事能を招くことになる

鍵となる「メロティーモジュール」をめくって奔走する地上部隊、

そして船内で必死に修復を試みる救援部隊をよそに、

「セプテミウス2」ニューロ・コンピュータ"ラクーン"か冷たい音声で告ける

「最深心理層に未確認回路侵入 ニューロ・サーキット破損

大陽系点度まであとわすか

最後のカウントタウンか始まる



●「誰だ」くっ、苦しい。」キース危し!







# 宇宙で・・・・巨大な陰謀が渦巻く。

||||||||||太陽系消滅まであとわずか。





## SPECIFICATION

- ★ "画面数" という言葉は死語になる "全100シーン"を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム
- \*アイポイントカーソルの採用とマルチウイントゥ表示により、操作性を大幅に向上 【マウス (PC-98版はバスマウス対応)、ジョイスティック対応】
- ★付属のメロティーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展 問
- ★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行 (プレイヤーはひとり二役て冒険)
- ★ムーヒー感覚のB.G.M.と迫真の効果音

PC-88SR:サウンドボード||対応のステレオサウント 内蔵FM音源にも対応

MSX2 : ♪ MSX-MUSIC 対応のFM音源サウント 内蔵 PSG にも対応

PC-98V : サウンドホード対応のFM音源サウント X1turbo : FM音源対応のステレオサウント FM77AV : 繊細かつ大迫力のFM音源サウント

- \*MSX2版のセーフ方法は、3種類 ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは → FM-PACに可能
- ★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムホード、I/Oテータ機器製1メガおよび2メカラムホートに対応



●「出ろ、尋問する。」

●「検問だ。うまく通り抜けなければ…」」









ト造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト 〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE 052-773-7770

TNEマガジン No.19 請求券 Mフーン(2月年

もつこの進撃は誰にも止められない

## 2+対応ソフトも ガンガン出る!



12月発売予定 ¥9.800

宣盗画で2+対応

M5X 2

(3.5°2DD)



女性乗組員しかい ない謎の宇宙船、

何のためにキミを 誘い込むのか。 ¥7.800 発売中

(3.5°2DD)

縦横スクロール と自然画 て2+対応 OARK LIGHT

## 

SF ANIMATION ADVENTURE BAME

\*T&EYJ 12月発売予定

A.V.G. ムービ 感覚のB.G.M.と

迫真の効果音

¥8.800

真。魔をゴルベリアス 变幻3画面方式。 スピーティーな アクション性と

数々のリアルタ イムトラップ。 ・コンバイル

¥ 7.800 年末発売予定 縦横スクロールと 自然画で2+対応

MSX MSX 2 - (3.5°2DD)

## Master of Monsters

8ヒット機最強の アルコリスム! ファンタシーウォ

・システムソフト M5X 2

→ (3.5"2DD) 国福岡で2+対応 12月発売予定 価格未定 VISITEM SOF



かわいい ファミクル 一家が 繰り広ける過酷でスリルある

ホバークラフトレース ● バナソフトセンター 国際画で2+対応

M5X32

(3.5\*2DD) ¥6.800 発売中

UPan & F . BI

Panasonic



風びしたあの興奮が よみがえる/ 新MISSIONの追加で

2倍のおもしろさ。 ¥6,800 MSX 2 → (2MROM) 12月発売予定

・ナムコ

M5X 2 (3.5"2DD) ラストハルマゲドン ¥7.800 発売中

主役はモンスター地球征服をねらう エイリアンとの壮絶な戦いが始まる。 本格RPGのダイゴ味/ ・フレイングレイ



事省ケーム MSX MSX 2

片山まざゆきのギャグマンガ原作 の爆笑ギャク麻雀。

2月山まざゆき 講談社・ヤンノマガジン ©GAME ARTS / YELLOW HORN



KONAM

MSX 2

¥7.800 12月発売予定 原作とアニメ版をミックスアレンジ。 ゴキゲンなヒット曲をB.G.Mに 素敵なアドベンチャーゲーム。

コまっも二家 集英社・日本テレビ



レチプレイヤーケーブルをつなげば、2台のMSX2+でゲーム /ターさながらのバトルを展開できるぞ/ チブレイヤーケーブルはコナミから発売されます。

ワープロソフト、FM音源搭載の MSX2+マシン



2+専用

经有效 经有效 医有效性



ステージ

ソフトハウスや雑誌社など、参加各社がフレロ 一日中楽しいステージを繰り広げるぜ!君も参加



A1WX専用(ワープロ編) VHS(45分)

## オペレーション ビデオ マニュアル

★このビデオを見ればワープロはすぐにマスターできる!

オペレーションビデオマニュアルでは、電源の入れ方から、入力方法、 編集、印刷までを年賀状、宛名管理、リフィル印刷、AVラベル印刷など の豊富な実例をもとに徹底解説。

★君のカードが、ポップになる!

付属の3.5 FDには、クリスマスカードや年賀状(89 版)、暑中見舞用の グラフィックデータ満載!このデータを使えば簡単にポップな文書ができあがる 〈発売元〉 ミリオンエンタープライズ「A1WXビデオ係」 TEL.0482-22-8173



2+専用

れても中キャラな世人

AST ATTAC

## MoJi MoJi 体験コーナー

A1WXのすぐれたワープロ機能を使って文字遊び ハンディープリンターを使ってさまざまな文書印刷。2プラスの本格派 ワープロ機能を体験できる。

## スーパーゲーム体験コーナー

LAYDOCK 2 やF1 SPIRIT 3D SPECIAL の2ブラス専用ゲームは、もちろん MSX2フラス対応ゲームやFM音源対応ケームも超新作品20タイトル体験できる

## 超自然画体験コーナー

286色モードの自然画と世界のトップクラスのアーティストのCGを MSX2ブラスのスクロール機能も組み合わせデモンストレーション

## ゲーム大会

MSX2プラス専用ゲーム2タイトルを使って のゲーム大会!予戦を勝ち抜いて決勝ステージへ進め!! LAYDOCK 2 FISPIRIT 3D S PECIAL

一とMSX小冊誌!抽選で、なっなんと テレカなどなど…

くさん用意してあるぞ!

イベント・スタッフカード STAFF (君だけのシリアル ナンバー入り)

## Pana Amusement EVENT-STAFF

スタッフカードをその場で発行!!!春からのイベントでの特典や楽しい事が…

場所	会場	日程	時間	電話番号
札幌	そうご電器 YES	11月20日日	10:30~17:00	☎011-214-2850
東京	新宿スタジオ アルタ	12月11日(日)	11:00~18:00	☎ 03-350-1290
名古屋	テクノ名古屋	11月23日(水)	10:00 ~ 17:00	<b>☎</b> 052-581-1241
大阪	ABC エキスタ	12月25日日	10:00~17:00	☎ 06-348-0001
神戸	せいでん三宮本店南館	12月27日(火)	10:00 - 17:00	☎078-391-8171
広島	ダイイチ パソコンCITY			
福岡	ベスト電器 福岡本店	11月27日日	10:00 - 17:00	☎092-781-7131

〈主催〉 T&E/コナミ/Panasonic

アスキー、イーストキューフ、エニックス、ケームアーツ、コンパイル、システムサコム、 システムソフト、スキャップトラスト、ナムコ、テクトソフト、パナソフトセンター、 BIT、ヒクター音楽産業、フレインクレイ、マイクロキャヒン、リハーヒルソフト (アイウエオ順) MSXマカシン、MSX FAN

邪神を倒せ

**Character Action Game** 

サイコ・ワールド

MSX2 3.5"2DD ¥6,800 (RAM64K VRAM128K) \*MSXは(株)アスキーの商標です。



S-RAM 対応



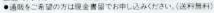






## 「マンハッタン・レクイエム」絶賛発売中!

●J.B.CLUBの入会、当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。092-771-0328 13:00~17:00(土・日・祭日を除く) 上記時間外はくリバーヒル情報局)よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けしています





株式会社 リバーヒルソフト

福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F 〒810 TEL 092-771-3217

様々な視点から表現可能となった 変幻3画面方式。

スピーディーなアクション性と数々 のリアルタイムトラップ。

多彩な会話と奥の深いシナリオ。

MSX版、セガ版のものより全てに おいてグレードアップ。

開発部ミーティング会議





MSX 2 MSX 2- VRAM 128K MSX AUDIO



1 ゼビウス(1982年版1面)

真・魔王ゴルベリアス(横スクロール面) 朱取りかく

ロゼビウス/ラストハルマゲドン

真・魔王ゴルベリアス

多窓ふき会社のスウィングくん(ポニー)

バナソフトセンター コンパイル

ブレイングレイ

ゲーム・アーツ MSXマガジン、MSX FAN MSX2+情報 迷宮ゲーム エディタ(サンフル5本)

魔導師ラルバ Ⅱ ゼビウス ラストハルマゲドンⅡ RC CARII/サムの冒険 BASICゲーム たくさん タクサン TAXAN

Disc ディスク #0 station ステーション

- プレイングレイ
- ゲームアーツ
- コンパイル

- ラスト/ソレマゲドン 創刊準備号 ソリテア ロイヤル
  - MSX 2
- FMバナアミューズメント カートリッジ

¥ 980

通信販売だけちょっぴり残ってるよ

通信販売を希望の方は、現金書留か定額為替で、商品の定価 +送料200円 (速達希望なら400円)を送るんだ 必ず、君の持っているMSX2、MSX2+のメーカー名と機種 も書くように あっ!それと、商品名・きみの電話番号も 忘れずに. ブッブーだ

## ノイテクゆうパック

お甲し込みは簡単、あなだか取しいと心り間間に、五日日 の他必要事項を記入して、振込用級と料金を郵便局の窓口に 差し出すたけて希望の商品か一週間ほどて届きます



1988年夏 SEGA mk II版 発売

🖫 3枚組 🗗

¥7800



絶替発売中!!

MSX 2 XXX

アレスタ ミュージックテープ

¥6.800

アレスタミューシックテーフ発売。定価1980円/画販で到え 成刊200円わすれると次いちゃうぞ。スタンす録音された シンセサイザーヴァージョンで君も電販音楽体験

## 株式会社

〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交1005号 Phone: 082-263-6006 Fax: 082-263-6049



MSX MSXマークはアスキーの商標です。

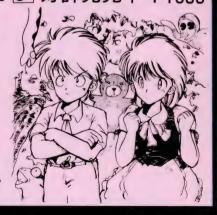
# Disc ディスクステーション



MSX2+情報第一彈

アレスタ(アラナル) ゼビウス(ラニアムが見と) きゅわんぶらあ自己中心派徹底紹介

ゲームアーツ ナムコ ブレイングレイ MSXマガジン コンパイル MSXFAN パナソフトセンター ぎゅわんぶらあ自己中心派 ゼビウス ラストハルマゲドン怪獣図鑑 ショートプログラム 魔王ゴルベリアス/アレスタ ワイドレンジ リフレクション



シミュレーションゲームはこの感覚がたまらない! ジリジリと敵を倒し、ジワジワと支配していく。

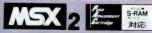
戦略方法は君の腕次第で感動のクライマックスへ。

- 2.1プレイヤーのユニット数は48個、ユニットの種類は最大20種類
- 3.世界各国の主要兵器121種類。 4.S-RAM搭載により戦闘の記録が簡単にセーブできます。







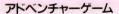












~さよなら、そして…~

C R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN-KITTY-FUJI TV

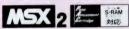


### 好評発売中

MSX2 ROM版(4メガロム)…・¥7,800 ■開発進行中■

MSX2 DISK版(3.5"2DD)······¥7,800

■バーコードナンバー■ ROM版:4988608 825804、DISK版:4988608 825446









MSX MUSIC対応FM音源 (内蔵PSGにも対応)

●テレカサイズステッカー(4枚)、 オリジナルポストカード付

●結婚式御招待状スタイルのカラーマニュアル









★元気にスタップ募集中★ ●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ ※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

0593-53-3611

通信販売〉送料サーヒス

STAC

ーこへ 、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記 ビン通販部まで現金書留てお申し込み下さい

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

W 7/10+1-11

〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593 (51) 6482

PERSONAL COMPUTER PHC-70FD 標準価格 64,800円 資料請求券

SANYO





#### シンセサウルス



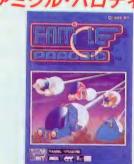
#### FM音源用サウンドツール

MSX-MUSIC対応 ROMカセット RAM32K以上 定価¥6.800

制作/発売元 株式会社BIT2

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F #03(479)4558 FAX.03(479)4117

## ファミクル・パロディック



ニューシューティングのスタンダード

MSX 2 AND FRAMENK/VRAM128K

2メガROM 定価¥6,800

#### 販売元 BIT<sup>2</sup>販売株式会社

〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F ☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

# |秘録首斬り館|



本格派アドベンチャーゲーム

MSX 2 3.5" 2DD PC-88SR·PC-98版開発中

**地域外** 

MSXマークはアスキーの商標です

メカROMは、メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッシです ÷製品のお問い合わせは株BIT2へ、商品の取扱いはBIT2販売株へ

#### 通信販売のお知らせ

通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT<sup>7</sup>販売株」まで、お送りください。(送料は無料です。)

#### 株BIT<sup>2</sup>スタッフ募集

BURNEY, BURNEYA

● サウンドエフェクト(ミューシック含む) ● キャラクターテサイン ●プログラマー 詳しくは TEL.03-479-4558 辻谷まて

# おまたせしました MSX版登場//



あのハチャメチャ麻雀がMSX版でデビュー!



MSX2専用 3.5インチ2DD 予価 **6.800円** 

Majaventure

Javenture

# 季だきだ。テクノポリスソフトのラインナップ

# MIKS.S

- PC-8801シリーズ全機種用(VA対応)
- ●PC-9801F、VF、VM、VX用
- **MSX**2専用(DISK版)
- X-1シリーズ全機種用
- ※以下通販のみの販売中
- ●FM-7、77シリーズ用(5"、3.5"版)
- ●MZ-2500シリーズ用(要増設RAM)

全機種トランプ付

価格 各6.800円



● MSX MSX 2用(ROM版

RAMI6K以\_

価格 4.800円

# Majaventure

- PC-8801シリーズ全機種用(VA対応)
- PC-9801 F、VF、VM、VX用
- X-1シリーズ全機種用(2枚組)
- ※以下近日発売予定
- MSX 2専用(DISK版)

価格 各6.800円



近日発売予定/

MSX 2専用

(2XJROM)

予価7,800円



#### ROM版なのにリストが見られる/ それぞれゲーム50本以上満載/

- ☆ファンダムライブラリー①
- MSX MSX 2用

RAMBK以上34本、16K以上12本、32K以上4本収録

- ☆ファンダムライブラリー②
- MSX MSX 2用

RAMBK以上19本、16K以上21本、32K以上9本、MSX2専用3本収録

- ☆ファンダムライブラリー③
- MSX MSX 2用

RAMBK以上35本、16K以上6本、32K以上7本、MSX2専用2本収録

価格 各5,800円

MSXはアスキーの商標です。

#### ■お店で売っていない時は

通信販売実施中/ (送料無料)

①商品名、機種名、②住所・氏名・TELを 書いて、代金を現金書留で申し込み先に送

って下さい。

#### ■通販申し込み先

〒105 東京都港区新橋1-18-21

第一日比谷ビル

㈱徳間コミュニケーションズ

テクノポリスソフト通販 係

#### TECHNOPOLIS SOFT

徳間書店インターメディア株式会社

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL.03(432)4471



# グラディウスの物語はまだ続く

『ゴーファーの野望』は、実質的にはグラディウス3にあたる。タイトルからもわかるように、ゲーセンの『グラディウス』』がもとになっていて、ところどころでそのおもかげを感じさせてくれる。

MSX版「グラディウス2」が 出たのが、ちょうど1年くらい まえ。MSXのシューティング ファンは、みんなグラディウス シリーズのすごさを思い知らさ れた。そして、ゴーファーはグラ2以上の攻撃力でゲーマーを 攻撃しようとしているのだ。

ストーリーは、「グラディウス」、「グラディウス2」、「沙羅曼蛇」と一貫して続いてきたものを引き継いでいる。ジェイムス・バートン(前作の主人公)の死んだあとが舞台となる。バクテリアン軍と戦うため、今回を新開発の亜空間戦闘機VIXENで出動するのだ。



●オーブニングのデモ。かつての 戦闘シーンがつぎつぎと現れては 消えていく。今回のストーリーは、 ラーズ18世ことジェイムス・バートンの死後100年ちかくたった頃、 グラディウス軍が亜空間戦闘機ヴィクセンが完成したところからは じまる。ジェイムスの直系子孫の デイヴィッドがパイロットとなり、 亜空間にひそむパクテリアンを撃 滅するため出撃した……



# ステージの移りかわりにワクワク

ゴーファーは全10ステージ。 ステージ1で、ごうごうと燃え さかる人工太陽に苦しんだかと 思うと、ステージ2では食虫植 物にオプションを食べられたり、 ステージ3では画面上下 に地上があって重力があったり するのだ。そして、過去に登場 してきたボスキャラばかりのス テージ4。今回紹介するのはこ こまでだけど、ここまででも十 分に楽しめる。ほかにも、新型 モアイの出てくるステージらや 地獄をイメージしたステージら、 砂の惑星のステージフ、細胞の ステージ8、敵の基地のステー ジ9、そしてラストのステージ 10と、待ち受けるステージの目 まぐるしくかわる背景や敵の攻 撃にワクワクしてしまう。



#### ステージ1

#### 火のトリ、人工太陽、コロナ、隕石。ステージ 1からこにつはアツイゼ

まずは、人工太陽のステージ 1だ。マップ中にびっちりならんだ人工太陽をかいくぐり、しっかりパワーアップしなければならない。ここのくせ者は、しょっぱなに飛んでくる火のトリだ。上下にゆらゆら飛んでくるだけだが、なぜかかわしづらい。そしてもう1つは、太陽のコロナ。ゴゴゴーッと飛び出してくる火柱にぶつかるな。コロナは急にも祈っても止まらない。



●上下にゆらゆら 飛んでくるのがよ けにくい。へたに 撃ちにいくと。つ かってしまう。あ きらめも肝心















継ン 〇 おっと火のトリ (風風風)曲でくるケーム間違えたんしゃない。○されにしても、行くと二行くと二行くと二大場がデースとかまえている。非常はせまいし書いこと者にこと

# 備の種類はグラディウスの4倍

自機のヴィクセンには、すこ しずつ装備の違う4つのタイプ が用意されている。ゲームをは じめるまえに自機を選ぶのはか の「パロディウス」に似ている。 パロのときはグラフィックが変

●いちばんノーマルなタイプ。今ま でのグラディウスと同じ戦闘機だ。

わっただけだったが、今度は主 力兵器のミサイルとレーザーの 種類が違うのだから、機種選び も慎重になる。ちなみに、はじ めからある装備だけでなく、途 中で追加される装備も機種によ

●レーザーはノーマル。ミサイルカ

って変わるのだ。

また、バリアを2種類から選 択できたり、マルチプル(従来の オプション。今回から呼び名が かわった)のフォーメーション を選択できるようになった。



IXEN





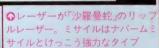


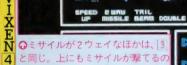


破壊力は絶大

と変化。スクリューレーザーはすごく強力だ







はなかなか便利でもある











のが特長だ

●爆発が持続する ●リップルレーザー、ファイヤーブラスター、エクステ ●ミサイルが上に ●3のファイヤーブラスターのあとがベクトルレーザー ンドブラスターと変化。ブラスターはあまり使えない も撃てる2ウェイ になった。ブラスターよりも有効な装備だ







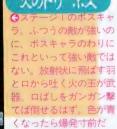


種類から選べる。前だけより全体のほうが有利に決まっているではないか! 固定されるタイプ、まわりを回転するタイプの3種類用意された

●バリアが、前方のみのシールドと機体全体を包むフォースフィールドの2 ●マルチプルと改名されたけど、オプションのこと。従来のタイプと後方に









◆大きからガンガン岩が飛んでくるけどカブセルになるからゆるしてしまえ

○火柱がそこら中から飛び出てヒヤヒヤ、いやアツアツ

○ボスの火のトリ登場

雰囲気はちょっとグラ2のス テージ2に似ている食虫植物の ステージア。ここには、特殊兵器 が隠されている。いつものよう に怪しいところにつっこんでみ よう。後半はずるい敵が多い。 マルチプルを食べてしまう化け 物のような花があったり、ピュ ーンと飛んできてブチュブチュ と広がる爆発玉がいたりする。 でも、なぜかボスキャラは弱い んだよね。



のステージ2にも似たようなやつかいたよね、 おぼえてるかな? 割れるまえ に催すのかプロというもの。こ のペンはなんかあやしいな

●バーンと割れて胞子を吐き出す敵。クラ2



帯

地

# ホワイトホール

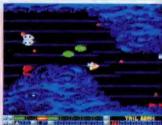
今回紹介するステージのなか では新しい工夫がいちばん多い ステージ3。まず、地面へ引っ張 られる重力地帯。マップの青い 波線部分に入ると自機がグング ン地面によってしまう。そして ボスキャラがわりのブラック木 ール。ここを抜ければステージ クリアなんだけど、重力地帯よ りもコントロールがしにくいと ○この白いうずまきはステーシ3の最初に こまれたりすると……。



ころだ。もし、あやまって吸い 出てくるホワイトホール。こいつの秘密は ブラックホールの説明をみれば……

●突然隕石が降ってくる。ここで気を抜く とすぐにやられてしまう。 スピードは2つ くらい取っておかないときびしいかな





○青い波線部分が重力地帯。このなか ると地面のほうへ引っ張られる。つねは 面と反対のほうに操作しながら抜ける

実況中継 ◆ ○問題のホワイトホール 最後までいってみるとわかる人はわかる謎の穴なのだ。関係がないほうがしあわせ◆ 重力は力でははねのけられないのだ。 ま方側を削す(とはいわない)

恐怖のブラックホール地帯を 抜けると、突然コンピュータが バクテリアンの動きに変化があ ったことを告げる。どうやら彼 らは時間移動をして昔にもどり 3才のときのジェイムス・バー トンを暗殺して歴史を変えよう としているらしい。 キミはバク テリアンの野望をくだくため、 ブラックホールを使い時間移動 をすることになった。

急な話の展開でボーッとして いると、いきなりステージ4が

はじまる。このステージは、な んと業界初(はおおげさだけど) の横方向逆スクロールなのだ。 後ろへさがりながら敵と戦うわ け。とはいっても、敵は過去(グ ラディウス、グラディウス2、沙 羅曼蛇)に出てきたボスキャラ ばかり。時間をさかのぼってい ○突然コンヒュータからメッ く途中に過去の敵が現れたとい う設定なのだ。

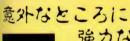
ゲームは、6ステージを残し て過去へとさかのぼっていく。 ジェイムス・バートンの命を守 ることができるか/

ジカ…… ハクテリアンの動 きに変化かあったらしい 事態 は急展開を見せばしめる さあ これからか本番だそ



**ピワープ中に過去との特徴があるかもしまませんが、** さっきのブラックホールを使ってタイムワープをします。

○バクテリアンは時間移動で過去へ、 イムス・バートン暗殺にむかったらしい。すぐに追か れば。というわけで過去へと戦いは続くのだ



# 強力な武器が

◆特殊兵器の1つ目はこのステージに隠されていた。メテオレーサーとかツインクルレーザーだ。



#### 食虫植物

#### 爆発玉

## 日玉ボス







●ステージ2のボス。長い手の先からを 子のようなものを撃ってくる。胞子は後 ろの壁にはりつくのだ。目玉が弱点

#### Mar Wes

○わわわれ取 ##NII+フテージ2の Funt フルメ Turn Juan A N F ○ロウェトー・ノーオ

₩めでたくボスキャラに到

#### キャップ

#### ●近よってくるまえ に倒さないと、自機 の先端にキャップの ようにくっつく敵。 つかれるとなにも撃



施 台



◆上下にひそむ砲台。こいつから撃たれた弾が青く爆発したのに触れるとやられてしまう。とにかく弾をよけて、砲台自体をねらわなくちゃ



# ブラックホール









●地上から出てくる砲台の弾かくせ者

◎フラックホール 地帯は大油に動きたほうか吉。 通り抜けられて大吉

# ボスキャラオンパレード



○ クラディウス にも出てきたような敵 BGMも聞いたこと かあるそ ひたすら出てこなくなるまで耐えるだけ たた、カ フセルだけはいっぱい出てくる





○これもクラ2 大 きなレーサーを4本 も撃ってくる

●なつかしのヒックコア 少

しはかりキレイになったかな



# 12月17日発売予定 、謎が謎をよぶSFアドベンチャーゲーム!



#### T&Eソフト 25052-773-7770

媒	体	200
対加	心機種	M5X 2/2+
VF	RAM	128K
セー	ブ機能	ディスク/PAC
価	格	8.800円

# だんだんMSX版の 画面ができてきた!

#### メロディーモジュール



●右下のボタンを押すと曲が流れ、 合計で8曲入っている。これがないとゲームが解けないというたいしたシロモノだ。へェ、そ~か T&Eソフトからひさしぶりに発売されるAVGの「サイオブレード」。なんとかデモ以外のMSX版の画面を紹介できるようになった。ストーリーは、故障した有人探査艇のセプテミウス2の事故にからんで殺人などが起き、宇宙船内と地上での主人公2人が謎を解いていくというもの。ところで、パッケージの中にはゲームのヒントになる

#### -コマンド選択は超ラク

このゲームはコマンドを選択して進行する。マウスかカーマルでどこかを指すと勝手にコマンドが出てきて、その中から選択していくのだ。コマンドはその場に応じた内容のものしか出ないので、ゲームする側にとっては超ラクだ。気をまわしすぎてあれこれへんなことをしないですむし、なにしろ迷いがないってのがとってもいいやね。



並回順はPCを構かします。

曲が入ったメロディーモジュー ルが入っている。使い方はゲー ム中に誰かに教えてもらうのだ。 どんなヒントになるのかな。

# 事件か事故か**?** キャサワリー発進!



●デモが終わったあとの画面。字 宙船内での主人公のキースがセプ テミウス 2 を発見した。あまりに 遠すぎてよくわからない



●セプテミウス2にぎりぎりまで 接近した。 亀裂の部分に何がある のかは秘密だそうだ。 やはり乗り こんで調べなければ



●ボフとロバートの3人で遠くの セブテミウス2を見つめる。 船体 に大きな亀裂を発見した。 これが 事故の原因なのだろうか



さて、デモ画面のあとはいよいよが一ムの中に突入だ。セプテミウス2への潜入経過、そし



● 亀裂を拡大してみた(右下の絵がそれ)。何か事故でもあったに違いない。このために交信がとだえていたのだろうか……



●セブテミウス2内に潜入した。 どこを調べるのか検討し、乗組員 が必死で考える。まずはドナン夫 妻の生死を確認しよう てキャサワリーの乗組員がどう やって事件に巻きこまれていっ たのかを順を追って見てみよう。



● 単裂について話し合っている最中に、突然映像が乱れた。いったい何が起きているか。 中のドナン夫妻は無事なのだろうか!



◆やっとコールドスリーブカブセルに入ったドナン夫妻を発見した。 眠っているらしいが、まずは2人を蘇生させなければ

CT&Eソフト

# セプテミウス2の

セプテミウスPに潜入したあ とは、エレベーターでいろいろ な部屋に行けて行動範囲が広が る。この探査艇は、ドナン夫妻 の部屋や実験室などを見てもわ かるようになかなか充実してい るらしい。4Fから下にはなぜ か行けないのだが、事故の鍵は そこにあるのかもしれない。



## 



すぐには中に入れない。暗証 番号がいるのか、何か差しこ まなければいけないのか、ま ったく検討がつかないのだ。

# 8Fコクピット

ったらこの2人に報告をロバートとボブがいて、 の2人に報告をする。調べている。何かあとボブがいて、船内

このまつ内部のなかは ナーニ はこはなっしつ



# 5F(左)資料室



析するのが仕事だ。料室をくまなく調べて分 フェミニンとマークは資

## 5F(中央)実験室



験をする部屋。左のガラ探索には欠かせない、実 を開けると薬がある

# 6Fカプセル室





#### 通路 4F(左)第1エアロック



ここはセプテミウス2と キャサワリーをつなぐ のようなところだ

# 4F(中央)居住室



写真がぶら下がっている。壁には2人の ドナン夫妻が寝起きして

#### 6F 5F(右)コンピュータ室 5F

8F

7F

4F

3F

2F 1F

エレベータ



の情報をさぐり出そうと ソフィアが少しでも多く いる。

#### キース=マクダネル 宇宙省 特別航宙士

○宇宙船内での

主人公。正義感

の強い青年だ



ソフィア=ノイマン





優秀な技師だけ と気が強い

#### フェミニン=ミシェル 情報分析学者



ON MARKET AND 彼女に報告し、





**○**キャサワリー のナビゲーター クールな男だ

#### マイケル=ウォード 宇宙機械 工学技師

エレベーター

715

?



⊕セプテミウス 2のエンジン設 計に詳しい人だ

#### ロバート=グレン 宇宙省 主席航宙士



○今回のセプテ ミウス2救出任 務のリーダー

#### マーク=クリフォード 化学分類学者



⊕セフテミウス 20000





●政府側の特別 な推薦により、 乗組員になった

# ®シュルツ博士を 救出するのだ!

地上は宇宙船に比べてちょっ とじみだけど、やはり事件を追 っていることには変わりはない。 地上での最初の任務は、行方不 明になったラクーンの主設計者、 ブルーノ=シュルツ博士を探す ことだ。任務を受けたのは連邦 情報局工作員のヒューイ=マー クフィールド。つまりこいつが 地上での主人公になるわけだ。 調べているうちに、博士を誘拐

したのは東側の組織であること と、博士はキューバ沖のサウス ハチェット島に捕らわれている ことがわかった。ヒューイが活 躍する地上では、敵のアジトに 乗りこみ、敵と戦わなければい けない場面がある。戦闘シーン は、ほとんどシューティングゲ 一ムの感覚で撃ち合いになるの だ。画面が見せられないのがと っても残念だけど。

#### ヒューイ=マークフィールド

€シュワルツェ ネッガーのよう な体。戦闘シー ンでは肉体がも のをいう。キース よりぜんぜん頼 りがいがあるネ



ブルーノ=シュルツ



€ラクーンの主 设計者 被口間 けばラクーンの 故障について何 かわかるかもし れない。なんと か探し出そう



◎博士が捕らわれている鳥を発見した じつは博士が誘拐されたことは、ラク ーンの故障以外にセプテミウス 2の事 件に深くかかわっているのだが……

# 12月発売予定

# ゼビウスだからこそ知りたいことがたくさんある



ナムコ ☎03-756-2311

媒 体	<b>₩</b> •
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

11月号で紹介してから、ゲー ム内容に少し変更があり、つい でに追加したい情報もでてきた。 まずはステージのタイトル。ミ ッション 1 はリーコンに、ミッ ション2はスクランブルという 名称になった。攻撃方法を少し

追加

解説しておこう。弾の発射はキ ーボードとジョイスティックの 両方に対応していて、キーボー ドはスペースキーを押すとザッ パーとブラスターの両方が発射 されて、ジョイスティックでは ふたつのボタンで使い分ける。

#### アイテムが 1 コ増えたよ

地上物を破壊すると出現する GO?マークの見本 パワーアップアイテム。ゲーム とその効果をとても よく表している写真。 が難しいから、アイテムは多け そうか、ふむ れば多いほどうれしいのがあた HI SCORE AREA LEFT りまえのこころ。で、増えたア イテムはアマークひとつだけ。ア マークを取るとザッパーが連射 できるようになる。キーボード や連射機能の付いていないジョ イスティックでのプレイに便利 だ。わりといっぱい出るぞ。

スクランブルではスタートの まえに自機のローテーションを 5機ぶん設定できる。1機やら れて死んだあとに、次の順の自 機に交代されるのだ。全部同じ にするのは少し芸がない。それ ぞれの機体にはエクステンドス コア(1機増える点数)が決まっ



○自機の組み合わせによって、エ ンディングを見るかしつこく死ぬ かが決まってしま……わないけと

ソル

#### 自機を選ぶシステムはこれ

ていて、5機選んだあとにその 平均点が算出される。それがゲ 一ム中のエクステンドスコアに なるのだ。ちょっとめんどい。



**G**ソルバルウの ウリは、速い・ 安い・なじめる の3拍子かな



€ちょっと高い が前方の攻撃な らまかせとけ! ソルグラード



Gわたくしでし たら後ろも安心 ちょっと地味な ゼオダレイ



₲ちょいと値が はるけどカンペ キでっせ~。ガ ンプミッション

自機を選ぶ画面で

とあるキー入力をす

ると、サウンドテス

G

ゼビウスにはまるで「地球上 最後の秘境を金が欲しいがため に狂ったように荒らしまくる」 ように、隠れキャラをいかに多 く探すかという醍醐味がある。 MSX版にはそれに加えてウル 技もひそかに入っているぞ。探 してみなはれ。

まずは隠れキャラ。リーコン ではソルとSフラッグがゲーム センター版と同じ場所に出る。 スクランブルのほうでは、ソル の数が増えていろんな場所に出 る。また、ゲームセンター版に はなくて新たに加わった隠れキ ャラ、レフラッグも出る。ウル 技はサウンドテストモードと、 それよりもっとすごい邪道技が 入っている。発見できるかな?

## 観れキヤラ

隠れキャラはブラスターで地 上を攻撃していると出現する。 ワイドブラスターだと攻撃範囲 が広くて便利だ。ちなみにソル は、出現場所の上にくると照準 の色が赤に変わるので、いちば ん発見しやすい。いちいち見て いられる余裕があればいいけど。



mala



#### ○○ソルを感 知すると赤く なる。銀色の

円錐がソルだ

NG

33曲も入っているのだ。すごい。 サウンドモードなど

トモードなどに突入できる文字

が出る。サウンドテストモード

にはゲームセンターでのネーム

エントリーや効果音を含めて、



ちゃっかり線を引いて隠す(ズルイ)

# そして個性的な敵キャラとマップを紹介する

ここでは個性的な3大注目敵キャラと、スクランブルのエリア10のマップを紹介しよう。敵キャラのグロバルウは通称ブラックソルバルウといって、ソルバルウにクリソツなのでちょっと驚く。エグザノットジェネシスは最後の敵。こいつを倒せばエンディングさっ。

# ガウルザンジェネシス



シャッターが付いて攻撃してくくなったシャッターが付いて攻撃してくくなった。中



ヤりたいけど、やっつけないとしつ。ソルバルウに似ていることだし見なせ機連なり、正面に出ると弾を撃っつ

SCRAMBLE IUP10

で最後の前は双子のアントア 中心に一発当てると死ぬ 胸中心に一発当てると死ぬ ね

てみるのも悪くないかもしれない。一発当てると死ぬ、砲台をじわじの敵は双子のアンドア、難しいけ

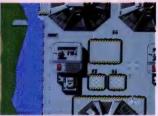
こいつは こわい!

一見浄化水槽のようでただの背景かと 思ってしまうが、いきなり攻撃してくる したたかな敵だ。

#### リバーフラックもやってくる/



エリア14には巨大戦艦リバーフラックがいる。どのくらい大きいかは写真を見て。大きいでしょ。アンドアは廃車回送のように上に乗っかっているだけで攻撃してこない。そのかわりに、砲台の攻撃がきつくてかわしにくくてたいへんだ。



●エリア4では恐怖のイントロとして一部姿を現すけと、砲台などはなくて攻撃してこない



○しっさいの対決では、このよう に砲台以外にもアレスタンという 艦載機をブラスターで攻撃できる



こいつは何もの? ・ガルザカートという危ない 敵がくるまえに、予告として シオナイトというやつがくる くるっと飛んでくる。シオナ イトが来たら緊張しよう。



**⊙**ん! カルザ カートがきたぞ ☆ゲッ! 爆発したぞ



# 兵器を作って動かして都市を占領して軍資金をかせぐ

戦争はぜったい反対だが、戦争でっこは楽しい。パソコン版のシミュレーションウォーゲームの最高峰といえる「大戦略」は、戦争でっこを本格的に満喫できる傑作だ。——と、ここまでは昨年7月号で大戦略のメガR〇M版をATTACKしたときの書き出し。ここで紹介する「スーパー大戦略」はこの「大戦略」のパワーアップ版だ。

#### ■戦場となるマップは全16枚

戦争ごっこの戦場は、海や山、 都市といった14種類の地形の絵 が書かれたヘックス(場所の単



位で、1ヘックスに兵器のコマが1つ置ける)でできている。広さは64×64ヘックスだ。マップは16枚用意されているので、16とおりのゲームが楽しめる(マップのおかわり用のカートリッジも発売される予定)。

#### ■兵器の生産タイプは12とおり

ふつうのシミュレーションゲームではゲームをはじめたときからあるていどの軍事力を持っているのだが、大戦略では兵器(コマ)がなにもない状態からはじまる。あるのは、兵器を生産するための軍事予算だけだ。そして、生産できる兵器の種類は、アメリカ、ソビエト、ワルシャワ、日本、中国、最新鋭などの全12とおりのタイプから自由に選べる(敵国のぶんもプレイヤーが設定できる)。

それぞれに12~20種類の特徴 的な兵器があり、同じマップで も生産タイプを変えるだけでま

> 04 land Tactics. ゲーム中に全体マ ッフを表示させる こともできるが、 わかりにくいので 百字軍してマッフ にした。■か各国 の首都で、巨は都 市、正は空港だ。 大戦略になかった ヘックスは、白 い四角=橋、緑の 四角でなかが青= 湿地、灰色の四角 =要塞の3つ。イ エロー国がやや不 利に見える

○マッフ番号16

#### ったくちがった戦略が味わえる ■**コマの移動はガイド付き**

コマを生産したら戦場まで移動させる。コマによって一度に移動できるヘックス数が違うので、「大戦略」ではどのコマがどこまで動けるのかがわかりづらかった。しかし、「スーパー大戦略」では、右の写真のように、コマを移動させるときに移動できる範囲が表示されるので、どのコマがどこまで動けるのかがわかるようになった。

#### ■戦略の基本は都市の占領

コマを動かしてなにをするのか? という戦略は、実際の戦争にかなりちかい。軍事予算が自国の都市数ぶん増えるからだ。軍事予算に余裕があればより多くの兵器が生産できるし、高価で性能のいい兵器を生産したりもできる。だから、戦略の基本は都市の占領ということになる。都市の占領とは、兵員のコマを都市のヘックスに入れることだ。

#### ■マップから敵をなくせば勝ち

最終目標である勝利は、敵が いなくなったときに達成される。



COLUMN TO SERVICE SEAS TO SEAS THE SEAS THE SEASON SEASON





りはたもれがすると自動的に進む とはいってもすべての兵器を1 つ1つつぶしていく必要はない。 敵国の首都を占領すると、その 国の兵器がすべて消えるからた。

# 内蔵資料でマニュアルいらず

スーパー大戦略。では、地形効果(地形によって変わる攻撃の成功率)や兵器の相性(兵器ごとに設定されている他の兵器を攻撃したときの成功率)などの資料をいつでも参照できる。だから、ZOC(ゾック:あるヘックスを見たときのまわりの6ヘックスのこと)などの基本的なルールさえ覚えてしまえば、マニュアルなどを手元に置いておかなくてもプレイできるのだ。



CONTRACTOR OF THE SYSTEMSOFT CORP.

# ド国やグリーン国を気にしながらイエロー国を攻める

では、マップ番号16の4land Tacticsで4か国戦の雰囲気 を味わってみよう。

プレイヤーはブルー国で、生 産タイプはおもしろそうな最新 鋭を選んでみた。

#### ■おおまかな戦略を立てる

左ページのマップのように、 グリーン国からも攻められそう なイエロー国がたたきやすそう だ。マップの右下のほうにレッ ド国の都市があるが、レッド国 の首都は右上のほうなのでブル 一国からは遠い。ここは、戦力 のほとんどをイエロー国のほう

へまわそう。レッド国のほうに ある中立都市は兵員1人で歩き で占領し、戦車1、2台でかんた んに守ればいい。といった感じ で、おおまかな戦略を立てる。

そして、戦略にあわせて最初 の生産を行う。兵員が多いのは、 ブルー国首都の周辺にある中立 都市を早く占領したいからだ。 ほんとうなら兵員を運ぶ輸送へ リがほしいところなのだが、最 新鋭の生産タイプでは輸送ヘリ が\$700もするのであきらめた。 ブルー国の生産が終わると、

下の写真のように、レッド国、

グリーン国、イエロー国の順に フェイズ(1か国ぶんの戦略)が 進み、すべての国のフェイズが 終わるとつぎのターンになる。

#### ■中立都市を占領していく

第2ターンからは、補給→移 動(戦闘)→生産の順にやってい く。とうぶんは戦闘は起こらな いから、ひたすら移動する。ブ ル一国首都のまわりにある中立 都市を兵員が歩いて行って占領 する。第6ターンで中立都市を 10個くらい占領した。

#### ■戦争がはじまる

第9ターンで、グリーン国と イエロー国の戦争がはじまった。 イエロー国がほとんどのコマを

グリーン国のほうへ向かわせた ので、イエロ一国のほうへはす んなり入りこめた。と思いきや、 レッド国のほうへ向かっていた 兵員がレッド国の戦闘ヘリに攻 撃されてしまった。ここは一時 的に撤退しておこう。

#### ■占領した首都は都市になる

ついにイエロー国を占領した。 首都を占領しても2つ目の自国 の首都ができるわけではなく、 ふつうの都市になってしまった。 元イエロー国のあたりにはグリ ーン国のコマがかなり進んでき ている。グリーン国の最前線を 目の前にしてつぎなる戦略を考 えなくては。











このスキにイエロー国首都をねらう。エロー国のヘリに襲われた。



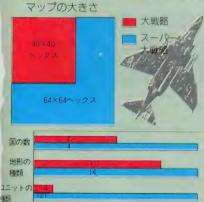






イエロー国のヘリを対空戦車で攻撃 全滅させてZOC網をくずし、進攻

# 大戦略マニアにとってのスーパー大戦略



部隊数

の最大

大戦略プレイヤーのために、『大戦 略』と『スーパー大戦略』の違いをま とめてみた。

まず、ルールでは、自国のコマが自 国のコマの上を通れるようになった。 これで、コマを移動させるときにコ マを動かす順番を気にしないですむ (あのパズルっぽさもおもしろかっ たのだが)。

ルール以外の部分では、左の図のよ うに規模が大きくなった。

操作性は、ゲーム中に資料を表示で きるようになったり、コマの移動範 囲が表示されるようになったりと親 切さが増している。コンピュータの 考える時間もゲームの規模からする と速くなっている。



イエロー国の首都ちかくまで前線の 部隊が攻め進んだとき、手を抜いて いたブルー国首都の右のほうからレ ッド国のコマが……。大部隊ではな く兵員を乗せたヘリだけだったので、 へりに攻撃された兵員はブルー国よ りの都市までもどした。そして、レ ッド国側との軍事的境界線をひとま わりブル一国よりにしてレッド国と の全面戦争をさける。



ついにイエロー国の首都が見えた イエロー国はコマの多くをグリーン 国との戦いに向けているため、こち らのコマまで手がまわらないようだ 戦車を前面に立ててその後ろに兵員 を進めさせ、イエロー国の首都防御 関を破りながらイエロー国の都市を 占領していく。軍事予算にも余裕が 出てきたので、爆撃機を生産して一 気にイエロー国を取りたいと思う。



# 誰を占ったらいいのかしら?



ここでは、自分の人生を深く みつめ、自己分析し、ふだんの おこないを反省し、かつ運を天 にまかせて将来を考えよう、と いう明るい人生設計がテーマだ。 ぼんやりと生きていてはいけな いよ、もっと自分のことを知ら なくては……とペンギンとアケ ミさんが語りかけてくる。

というわけで、実際に占うに は生年月日や血液型など、いろ いろなデータがなければ、正確 な結果は出ない。占いたい人の データをまずいくつか登録しよ う。生まれた時間とか細かいデ 一夕を必要とするけど、いいか げんだと結果もそれなりになっ てしまうので、お母さんに詳し



○これじゃ、誰も占えないよ 録をしなくっちゃね!

# まず名前の登録から



◆まず、名前ね。4文字までの二 ックネームが登録されま~す!



◆すべてのデータを隠 さず入力してね





●MSX用として市販されて いるプリンターに対応。便利

く聞いておくこと。結果はすべ てプリンターに打ち出すことが できるのでとても便利だ。特に





●登録した人のデータはこうや って画面に出力して確認ね!

おみくじをみんなでワイワイや るのは楽しい。クリスマスとか お正月には、うってつけだね。



○占う人か決まった らスタート



₩4つの占いから好きなもの選 ぼう まずは西洋占星術かな?



上の写真の右に書かれている 4つが、西洋占星術で細かく占 える項目だ。性格と恋愛、それ に健康と金運がわかるしくみに なっている。右のイラストの上 には、実際に占っているようす を紹介している。上昇宮の図が 出て、占う項目を選択している。 ここでは、やっぱり性格をま ず選んで、自分自身をよく知っ てもらいたい。この回答があた っていなかったらいいんだけど (?)、それがどんぴしゃり。占 いをバカになんかできないぞ。 とにかくよくあたっているのだ。 というか、やられた、という気 にさせられる。

恋愛のところは、どっちかっ ていうとエッチな感じの回答が 多い。ためしに十字軍のボスを



◆はじめに上昇宮の図 が表示される



●選んだ項目の回答を 出力するところを決定 回答はこんなふう



○テレビに出力すると

占ってみたら「ボスも困った性 格の人のようだ。とにかくタフ で1人の女性ではまにあわなく なり……」というぐあいだ。ペン ギンに何がわかるっていうん だ/ と思うけど、あたってい るだけに何もいえないよね。



(\*\*\*)

# 👩 うまくやっていくには? 🎑



自分の性格がわかったら、ふ だんはどういう生活をするのが いいのだろう。ここでは、血液 型で相性を占ってくれる。占う ときには、かならず登録した人 のなかから2人を選ぶ。相性を 知りたい相手の人のデータも、



この占いはすべてこんなふう に出力されます!



細かくチェックしてお くことも大切だね。

さて、一般のところ では、その血液型の性 質からのごくおおざっ ぱな回答だ。

いちばんおもしろいのは総合 という項目。ふたりの相性をズ バッと数字ではじきだしてしま う。スロットマシンとにている せいか、パーセントが低いと失 敗した感じがする。だけど、運 ではないので、同じ人とまたや っても結果は同じ。低ければ努 力あるのみ/

神様お願い!







○同じ血液型だとわか りあえるけど、反発も いろいろ……



○血液型のもっている 本質的な性格からの相 生断をする



○社会のなかでの相性 つまり先輩や後輩との 関係を診断する

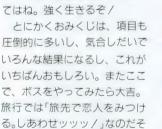


○やっぱり血液型によ っていろいろ考える必 要があるんだって



金銭 出産 健康 失物 方向 商談 学問 就職

ほかの占いが細かいデータに もとづいているのと違って、こ のおみくじはまったくの運。神



様にしっかりお願いしても凶。

いいかげんにひいても吉。人生

は、どこかで運をひいてこなく

るんですね。

う。人生、ついているときもあ

●礼儀をつ くしてお金 をチャリン の大きい鈴 を力いっぱ いガラガラ ○柏手をう って、よろ しく祈る



0

つづく



っちり出る。同じ人と

やっても結果は同じ

いままでの占いで自分の身の まわりのことがわかったら、こ んどは将来どうなるのかを占っ てみよう。

自分の手のひらを見ながら、 画面に出ているしわの配置でい ちばん近いのを選んでいく。け っこう悩みながら、ひとつひと つ選んでいって、最後にちょっ とした補正をくわえて終了。西 洋占星術のような数値での結果 ではないので、回答がいちばん リアルな感じ。思わず納得。

こればっかりは、勝手に人の

を占うことがで きない。友だち (あるいは意中 の人)を連れて きて、ああだ、 こうだといいな がらコタツを囲 んでやるのが楽 しそう!



○手を組んだときに下に なったほうの手で占う



**◆生命線からはじめ** いろんなしわをみていく



ね。あたってます!



123



3年前のチャニーズ・ヒルで起きた事件を題材にしたのが前作『死霊戦線』だ。前作ではS-SWATの最年少の女性隊員として黄泉路を渡ってきたクリーチャーと戦ったライラ。彼女はその後、昇進してS-SWATの副隊長になった。永遠に平和がつづくと思われたのだが、ある日、産業や文化の拠点として改造されたラインスター島のサン・ドラドに異変が起こった。島の南に建設されたばかりのキール原

子力発電所に突然何者かが潜入。 襲撃をうけ、占領されてしまっ たのだ。ライラがそこで出会っ たのは、封じこめたはずのクリ ーチャーだった。再びクリーチャーを封じることができるのは、 太古よりその命をうけるブラウ ニング家の血をひくライラだけ なのだ。新たに作られた黄泉路 からの抜け穴はいったいどこな のか。

島に残る生存者たちの証言だけを頼りに、ライラはひとりで 奥深く入っていくのだが……。

QA AND PLA

ラインスター島

my

う行を待ち引ね事件

第 | 章は「禁断の都市」。幽閉されていた生存者を助けているうちに橋と北ビルが爆破され、ラインスター島は孤立してしまうのだ。

その後、民族学者キャリー、サン・ドラドの市長グレイザーとその娘セーラ、そして神秘的な美しさを秘めた半人半獣のカサンドラに出会い、救出し、また助けられながら、ストーリーが進んでいく。章は全部で11。第2章以降は「生存者たち」「インドア・アタック」「落日のサン・ドラド」「市警本部急襲」「モルスマルクト」「旧市街」「封印」「湾岸炎上」「要塞原発」「そびえたつ地獄」とつづく。

**車門摘は附足中のもっても。 CFLX PROJECT** 

124



#### システムサコム

203-635-7609

媒 体	<b>***</b>
対応機種	M5X 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	コンティニューのみ
価 格	6.800円



# 死後の世界は危険でいっぱい あなたの知らない世界

幽霊になった「幽霊君」は以前 の記憶がすっかりなくなって大 あわて。そこへ現れた「おちょコ 玉」という魂から地獄にとらわ れた仲間を助けてほしいと頼ま れたから大変/ 自分の正体も わからないまま、地獄への旅が始 まった。ステージは全部で7つ。 各ステージの最後には難関が待 ちかまえている。しかも、とっ



ムの基本画面

てもむずかしい。会いたくない けど、えんま様に会わなきゃゲ 一ムは終わらない。



# おちょコ玉とバックアタック 2種類の攻撃方法

幽霊君の必殺技バックアタッ クは、後ろ向きに飛んで敵に大 きなダメージを与える。その敵 を敵にぶつけ連続でやっつける と、点数が倍になり最高で16倍

ージが []になると使えなくなっ てしまう。もう1つがおちょコ 玉。与えるダメージは少ないが 玉数の制限はない。

になるのだ。ただ、アタックゲ





画面のところどころにある ブロックにはバックアタック で壊せるものと壊せないもの とがある。壊せるブロックに はいろいろなアイテムが隠さ れている。ただし、アイテム にはそれぞれ値段がついてい て、この値段分のお金がない と手に入らない。お金は敵を やっつけると出る。でも、地 獄って意外と物価が低いね。















ックゲージが回復する

●500円でおちょコ玉 をまわしてバリア!

**○**300円でリレータアタ



個性的なザコキャラたちをちょ っと紹介してみよう。



# クレットステ・

ブロックを壊すと出てくる階段 に入ると、画面がゆがんでシーク レットステージになる。各ステー ジに2か所ずつあって、アイテム とお金が取り放題のボーナスステ



ージだ。幽霊君をパワーアップし て、ボスとの戦いにそなえよう。 ここではバックアタックは無限に 使えるけど、時間制限があるので 動作は機敏に!



いよいよ、ボスとの対決。ステー ジ1のぬりかべという小ボスはバッ クアタックでカンタンに倒せるけど 大ボスの鬼面洞はザコキャラをバッ クアタックで飛ばして、ダメージを 与えるというテクニックが必要。

STORBUSTOR OF STREET





地獄の入口





# ちょっと不気味な漫画が原作のAVG



#### 東京書籍 203-942-4138

媒 体	233
対応機種	M5X 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	6,800円

# 武本人も知らない1600年前からの因果



主人公 武の父は10年前、蓼科 の山奥で何者かに殺害された。 父の死には謎が多く、犯人もま だわからないままだ。

武は13才になったある日、父 の残した古い本の間から1枚の 八ガキを見つけた。差し出し人 は長野の考古館の館長をしてい る竹内という名の人だった。武 はさっそく長野に向かった。

こころよく武を迎えてくれた 竹内氏といっしょに、さっそく 父の殺された場所に行ってみる とにした。そこは10年前に父 未発見の遺跡の場所のようだ。

そうして、隠された岩穴を発 見し、竹内氏と数々の遺跡を探 っていくうちに、1600年前にヤ マトタケルに滅ぼされたクマソ 一族の呪い――いつか暗黒神を 復活させ、この世を破滅に導く ――の中にはまりこんで行く。 呪いを解き、暗黒神をくい止め るには守護神「アートマン」をこ の世に呼び出さなければならな いのだ。それができるのは武だ けという。これは武の先祖の山 門家とクマソー族の長い戦いの 因果なのか……。



メッセージエリア

目の前の風景

いる場所

# 8匹の蛇と古代文字「ア

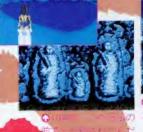
の神話のなかで、世の中の真理 をつかさどる最高神。このゲー ムでは、武が蓼科の岩穴で拾っ た土偶にも8匹の蛇といっしょ に古代文字で、「アートマン」と 彫られていたり、開かなくなっ た扉を開ける呪文になったり、 といろいろな意味も含めて出て くる。

このほかに、ゲームではいく つかのトラップや幻獣の攻撃を くぐりぬけ、そのためにBつの 聖痕をうけ、3種の神器を手に 入れる必要がある。











殺された 犯人は?











考古学者。 武のよ 考古学者。



考古学者。ものす 300年生きたとい われる人物



ヤマトタケルの妻 現代によみがえる







# 発売中のソフトを再チェック!

# ON SALE

# 期間/9月15日から10月14日まで

# 期間中に発売になったソフト

9F

**15日/★**ソープランドストーリー ハード(D) 6,800円

ロールプレイングというエッチなゲームではわりとめずらしいジャンル。女の子に投資してもらいソープランドの経営をめざせ

**16日**/ シンセサウルス BIT²(円) 6,800円♪

MSX-MUSIC (つまりFM音源)専用のミュージックツール。音色をかえたり演奏させたりできる。楽譜の印刷もできる

**22日**/★ザ・リターン・オブ・イシターナムコ(R) 6.800円

「ドルアーガの塔」の続編。カイとギル、2人の主人公は無事に塔から 脱出できるのか。全128部屋のロールプレイングゲーム

**30日**/\*ウイングマン・スペシャル エニックス(D) 7,800円**』** 

アドベンチャーゲーム、ウイングマンシリーズ最終作。悪の帝王ラ イルを倒すのが今回の目的。キミはウイングマンとなって戦うのだ 今月から協力店に、先 月紹介したLAOX武 蔵小山店が増えた。今 月紹介するのは、電気 器具のことはおまかせ の東京は秋葉原のロケ ット入に行ってみた。



※青印はMSX2/2+、(R)はROM版、(D)はディスク版です。また、価格のあとに♪がついているソフトはMSX-MUSIC対応です。

成力: J&P町田店。LAOX武蔵小山店(50音順

加月

**7日**/★めぞん一刻 完結篇 マイクロキャビン(R) 7.800円 ▶

漫画『めぞん一刻』のアドベンチャーゲーム。主人公五代と彼の下宿 する一刻館の管理人響子さんの結婚までの8日間をゲーム化

8日/★ディスクステーション創刊号 コンパイル(D) 1,980円♪

創刊準備号が好評だった『ディスクステーション』の創刊号。ゲーム や新作ソフトの宣伝など楽しい企画がいっぱい。また、2+専用の 自然画も入っている。本誌も参加

**11日 /\***Gulliver コンピュータブレイン(D) 6,800円

ガリバー旅行記をもとにした、アドベンチャーゲーム。予言者ヘブライの不気味なことばからキミの冒険の旅がはじまる

# ぶらりショップひとり旅

めでたく3回目をむかえたこのコーナー。東京のショップばかりで、地方では不満を持っている読者もいるかもしれないけど、そんなことにはおかまいなしで今月も東京のショップへと取材へ行くのであった。今月は、電気のことならなんでも来いの秋葉原の電気街、ロケット本店へと行ってみた。

秋葉原ならばとうぜんといわん ばかりに、店内にならぶソフトは 豊富、新作のソフトもしっかりと ならんでいる。買いに来るお客さ んは、東京にかぎらず千葉や埼玉 など関東近県から来る人も多く、 なかには何本もソフトを買ってい く人もいる。

今回の期間中に大きな動きをみせたのは、なんといってもコンパイルから発売の『ディスクステーション創刊号』。価格が安いのも手

伝ってか、人気はそうとうのもの。 『ゼビウス』や『アレスタ』のオリ ジナルステージなど、創刊号の企 画はどれも楽しいものばかりだっ たのでこの人気はうなずける。今 後、隔月で発売になるということ なので大いに期待したい。数的に は『ディスクステーション』ほど ではないが(価格のちがいからす ればとうぜんだが)、ナムコから発 売の『ザ・リターン・オブ・イシタ -」の人気もかなりのものだ。やは り、ゲーセンファンの根強い人気 はそうやすやすと消えないらしい。 今回は、期間中に発売されたソフ トがやや少なかったせいか、目立 った動きを見せたのはこの2本あ たり。ソフトのほうも年末にむけ て発売されるものが多いため、ち ょっとひと休みというところだ。 編集部もひと休みすればいいのに。





◆店内は秋葉原らしく、とてもにぎやか。 ソフトもじつに多くならんでいる





# 超新作ソフト紹介!

# CONTING SOUN

今までまったくふれていなかったような気が するけど、このコーナーのタイトルの『CO MING SOON』(カミングスーン)とは日 本語では「じきに来る」とか「もうすぐ来る」 とかいう意味。MSXのソフトも、年末が近 づいてますます増えるいっぽうで、おもしろ いゲームたちが、じきに来るそ、もうすぐ来 るぞ/ COMING SOON//

※画面はすべて開発中のものです。

対応機種

VRAM

ジャンル

格

MSX 2/2+ 128K

6.800円

アクション

# ペンギンくんwars2

■アスキー ■☎03-486-8080 ■11月下旬発売予定

# ペンギンくんがボールを投げあう、ぶつけあう!

テリテリッとした頭のかわいいペンギンくんが、いろんな動物たちと10個のボールを投げたりぶつけたりする大爆笑のアクションゲーム「ペンギンくんWars」の第2弾。

今度は、5つのワールド(南極ワールド、海ワールド、海ワールド、爬虫類ワールド、なつかしワールド、虫ワールド)が設定され、毛虫やアリ、クジラやマンモス、はてはエリマキトカゲまでが登場し、各ワールド4種類ずつのキャラクタたちと勝負するのだ。ワールドはマップ画面でペンギンくんを動かし、どれにするかを選択できる。すべてのワールドをクリアすると、最強の敵がキミのまえに……。

ルールはかんたんで、10個あるボールをバンバン投げて、相手の陣地に全部投げてしまえば勝ち。相手にボールをぶつけれ



○この画面でワールドを選択

ばホヘーッと失神するので、こ のチャンスにボールを連投する のがコツ。ただし、ペンギンく んもボールにぶつかると、失神 するため相手にも同じことがい えるので、今回から新しく増え た腹筋技「まえにかがむ(仮名)」 でよけよう。同じく今回から「気 合いボール」という火の玉も増 え攻撃もより強力になったぞ。 もうひとつおまけに、プレイヤ 一は従来のペンギンくん以外に 恋人の"ペンピーちゃん"を選ん でゲームを楽しむこともできる ようになった。ペンピーちゃん だと相手も少し手加減してくれ るとか。

制限時間は60秒で、時間切れになると陣地にボールが多くあるほうの負けとなる。ゲームは3本勝負で、2勝すると対戦相手が入れかわる。相手の悲しむ姿がまたかわいい。



○忘れさられたエリマキトカゲも



○今度はMSX2版だからグラフィックもとうぜんキレイ。これはマンモス



●虫ワールド コキブリは汚い



●2匹で攻撃してくるアリ





○海ワールド 白い歯のクジョ

# 妖怪変紀行 ラスト・ハルマゲドン 番外編

■ブレイン・グレイ ■☎03-264-3039 ■12月発売予定

## ラスハゲの番外編がはやくも登場!!

今月号でもアタックしている 『ラスト・ハルマゲドン』の番外 編がはやくも登場してきた。そ の名も『妖怪変紀行』だ。

ラスハゲといえば、モンスタ 一が主人公のかわりだねロール プレイング。今回は、モンスタ 一に対して日本妖怪が主人公だ。 子泣きじじいや一反木綿など 『ゲゲゲの鬼太郎』ばりの妖怪た ちが活躍するのだ。

ゲームは、前作どおり人類が

媒体	200
対応機種	M5X 2/2+
VRAM	128K
価 格	未定
ジャンル	ロールプレイング

本 < 同じ惑星へと逃げのびていて、

シャンル ロールフレイング	
	0
或びるところからはじまる。日	ま
妖怪たちは、じつはいちはや	共
(危険を察して別の惑星へ逃げ	50
こいたという設定なのだ。しか	2
, モンスターの一部もやけり	件



りおすすめできないかも……

存を承知しないモンスターた のせいで、お互いに対立する とになる。そして、共存の条 件として、妖怪たちは3体の像 を手に入れるという使命をモン スターに課せられるのだ。

前作が、従来のロールプレイ ングの設定について暗に考えさ せるゲームなら、本作はロール プレイングのストーリーを皮肉 ったようなゲームだ。ゲームの ところどころには、ブレイン・ グレイの飯島氏も登場して「な んでアイテムを取ったのにグラ フィックがかわらないのでき か、横やりを入れてくる。



●基本的なゲームのスタイルはラスハゲと同じ



◆今回の主人公は日本妖怪たち。和風のゲームになった

# 原宿アフターダーク

■工画堂スタジオ ■☎03-353-7724 ■11月発売予定

# 原宿が舞台のシリアスな殺人ミステリー

3月下旬の肌寒い朝。明治神 宮でジョギング中の男が、女装 した男の死体を発見。渋谷署・ 原宿分室の捜査員が出動し、被 害者は不動産屋の社員、毛利裕 (28才)と判明。悪徳不動産の買 収にからんでいるのかと思われ たこの事件は、しだいに原宿の アパレル産業という意外な方向 へ舞台を移していく。

実在の街、原宿を舞台にした 難解ミステリー。この事件の犯 人を捜すのがキミの目的だ。ゲ 一ムはコマンド選択で、行きづ まりのない親切なつくりになっ ている。同僚との会話ももうけ

媒 体	200
対応機種	M5X 2/2+
VRAM	128K
価 格	8.800円
ジャンル	アドベンチャー

られていて、事件のヒントを教 えてくれるぞ。また、聞きこみ のモードでは、原宿の街に準じ た地図が表示され、画面内を動 きまわり1軒1軒聞きこむとい うシステムだ。原宿付近の地図 がついたシステムノート式のマ ニュアルもうれしい。



○舞台は原宿。ここはラフォーレ



○証拠品は鑑識によく調べ





○明治神宮での殺人事件からゲームかスタートする



# 今夜も朝まで POWERFUL まあじゃん2

■デービーソフト ■☎011-251-7462 ■12月15日発売予定

# 4つのモードで遊べるまあじゃんゲーム

いきなり「2」といっても、M SXには「」が移植されなかっ たので、いまいちピンとこない けど、2はグンとパワーアップ していて期待が持てるぞ。

今回は、サラリーマン3人と

打ちあう「ノーマル麻雀・エクセ レント」やスゴロク形式で世界 を旅して麻雀を打つ「さすらい 麻雀・THE WORLD」、勝つ とキレイなお姉さんが脱いでく れる「エキサイト麻雀・お姉さん

体 対応機種 MSX 2/2+ VRAM 128K 7.800円 ジャンル マージャン

組」、「うっでい・ぽこ」のキャラ クタがパイに書かれた「ポコ麻 雀・ふえすてば」と前作のをパワ ーアップした4モードが用意さ れている。

また、タイトル画面も入力す



ーマンと代役用のロボット

る日付けにあわせて変わるし、 53万とおりの組みあわせでプレ イヤーの顔面登録(ゲーム中に 登場)というおまけつき。ノーマ ル麻雀では、相手側サラリーマ ンの急な出張時の代役にロボッ トがいたりしてじつに楽しい。



○さすらい麻雀では強敵がぞろぞ ろ。カイロのインカ・ニカニカ



◆入力した日付けで、タイトル画面が春夏秋冬にかわる



♂さすらい麻雀は、世界版のスゴロク

MSX 2/2+

128K

5.800円

マージャン

#### 居眠り流

# 阿佐田哲也のA級麻雀

- ■ポニーキャニオン ■☎03-221-3161
- ■12月21日発売予定

# 本格的かつ楽しい麻雀ゲーム

麻雀小説といえばこの人、阿佐田哲 也。映画化された『麻雀放浪記』をはじ め、彼の作品は数多い。その阿佐田哲 也が監修という麻雀ソフトというのだ から期待しないわけにはいかない。

ゲームは実戦さながらの4人麻雀。 阿佐田哲也のアドバイスがついた練習、 コンピュータ側の思考レベルが5段階 選べる対局、日本、世界、宇宙へと3ス チップの大会が用意された王位戦と3



ちょっととぼけた顔のおじさんか阿佐田 哲也氏。初心者は彼のアドバイスを聞きな がらまずは練習しよう

つのモードで楽しめる。また、今まで の麻雀ゲームにはなかった機能として はリピート機能が設定されている。こ の機能は、1局が終わり、得点が表示 されているときにESCキーを押すこ とで、今終えた局と同じ配牌、同じ山 でもう 1 度プレイすることができるの だ。そのほか、牌の色を変える機能や

半チャン終了後にはおまけゲームがつ

嫭

価

体

格

対応機種

VRAM

ジャンル



れは左右に動くイーソ(鳥の絵が描かれた 牌)を撃つバードシュウティングゲーム

麻雀

Lクター音楽産業■☎03-423-7901■12月発売予定

コンピュータ麻雀で、いまい ちものたりなさを感じるところ はなんだろう? そんな観点か ら作られたのが『雀豪①』。

プレイヤーの名前が30人まで 登録できる4人麻雀で、登録さ れたプレイヤーの打ち方のクヤ (役ねらいや切り方など)をおぼ えていくという画期的なゲーム だ。打ち手のデータは、ゲーム で遊べば遊ぶほど増え、個性あ ふれるプレイヤーに成長するし くみ。初期登録データは5人用 意されている。



媒 体	200
対応機種	M5X 2/2+
VRAM	128K
価 格	未定
ジャンル	マージャン

# ファンタジー

■ボーステック ■☎03-708-4711 ■11月25日発売予定

# RPGファン待望の『ファンタジー』続編

かつて貿易と工業、そして強 大な海軍力で栄えた魔法の島、 フェロンラ。しかし、40年前に 不気味な雲に包まれて以来、島 への交通は絶たれてしまった。 どうやら妖術使いのニカデマス のしわざで、島内に恐ろしい災 厄が起きているらしい。今やフ

ェロンラは悪と暴力に満ちてい る。キミは冒険者となり、この 島に平和を取りもどすのだ。

全米で大ヒットしたロールプ レイングゲーム『ファンタジー ▮」の移植版。

ゲームは、パーティ形式のロ ールプレイングで、5つの種族

媒 体	200
対応機種	M5X 2/2+
VRAM	128K
価 格	9.800円
ジャンル	ロールプレイング

と10のモンスターの中からメン バーを日人まで選び、日つの夕 イプ(職業)から1つを決めて冒 険することになる。町では銀行 に行ったり、トレーニング場で トレーニングしてレベルを上げ るなど設定がこっている。操作 もとてもやりやすくなった。





○お金の管理は銀行におまかせ







# ケンペレンチェス

- ■ポニーキャニオン ■☎03-221-3161
- ■12月2日発売予定

# MSX2でアダルトにチェス 対コンピュータと対人間の2つの対

戦モードが用意され、コンピュータの レベルは7段階から選べる。駒は3種 類のキャラクタ、ノーマル(ごく普通の 駒)、バトル(戦車や戦闘機)、RPG(ロ ールプレイングに出てくるようなキャ ラクタ)と見た目にも楽しめるうれし いおまけつきだ。また、拡張機能とし



FLFCTキーで拡張機能が使えるように なる。画面右の表示がそのアイコンた

	媒 体	
	対応機種	M5X 2/2+
	VRAM	128K
	価 格	5,500円
	ジャンル	チェス
•		

て、やりなおし(最初からやりなおす) や再現(そこまでの経過を見る)、棋譜 表示(駒の動きを記号で表示)、ヘルプ (コンピュータに1手打たせる)、盤面 反転(盤の向きを反転する)、投了(降参 する)がついている。駒の移動などのア 二メ処理もなかなか魅力的だ。ちょっ とアダルトに遊んでみよう。



や戦闘機の駒になるバトル。ほかにもノー マルやRPGがあって楽しい

# 戦士ガンダム

アニメで有名な『機動戦士ガ ンダム』のキャラクタが出てく るシミュレーションゲームだ。 実際にアニメに出てくるガン

ダムやザクといったモビルスー ツの中から自分のモビルスーツ を1機選び、ミサイルやライフ ルなど装備を決めて敵と戦わせ るシミュレーション。実際に戦 闘が行われているときは、観戦 するのみ。自分のモビルスーツ の勝利を祈るのだ。



媒	体	200
対応	機種	MSX 2/2+
VR	AM	128K
価	格	6,800円
ジャ	ンル	シミュレーション

クも細える。にはも

# サイコワールド

■ヘルツ ■☎03-367-3171 ■12月上旬発売予定

# モンスターに連れ去られた妹を救え!

双子の姉妹のスタッフとESP(超能力)の研究に取り組む博士の、飼育していたモンスターが妹をさらって脱走した。このモンスターは、ESPを自由に操るモンスターだ。ESP増幅装置を身につけ、姉は妹を助け

にむかった。

というわけで、キミはこの姉となって妹を助けだすのだ。ゲームは、RPG色の強いアクションゲーム。4ステージーワールドで、8ワールドあり、平原、洞窟、密林や遺跡、ピラミッド

媒 体	200
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価 格	6,800円
ジャンル	アクション

などなど、いろいろな環境のステージが登場。キミの武器はESP増幅装置で得た念波砲。そのほか、先に進むほど貫通念波などの強い武器も使えるようになる。敵を倒すとアイテムが手に入るので、体力の回復などは



アイテムを取っておこなう。各 ワールドにはボスがいて倒すと 次のワールドへ。途中に見られ るビジュアルシーンの中盤では、 ストーリーを急展開させる大ド ンデン返しが待っている。



◆助手の双子の姉妹 このあと妹がさらわれ……



○背景は平原や洞窟、密林などさまさまなのだ



○こまめに出てくるグラフィックで話が急展開

# ウォーニング

- ■コスモスコンピュータ ■☎03-770-1821
- ■11月上旬発売予定※

# 媒体過対応機種MSX 2/2+VRAM128K価格4,800円ジャンルシミュレーション

## 宇宙を旅して兄を捜すのだ!

大小フつの惑星と1つの人工惑星からなるプシェード星系が舞台。ここでは、人工惑星を国家とする帝国軍と日つの惑星の連合軍がにらみあいをつづけ、それに乗じてならず者がはびこっていた。キミの目的はトレーダー(貿易商人)となり、貿易をしながら行方不明の兄「ビリー」を捜すことだ。

宇宙を旅しながら兄を捜す、ロールプレイング要素たっぷりのシミュレー



●惑星上 油断すると敵に出くわすかも

ションだ。移動はすべて宇宙船。キミは惑星内と宇宙空間を行ったり来たりして貿易をつづけるのだ。旅をしているうちにいくつかの船と出会う。うまくいけば情報が聞き出せるが、やむをえず戦わなければならないときは、パーツセンターで購入できるキャノン(砲台)やロボット(機動兵器)などで戦うのだ。船が傷ついたらスペースポートへ行って修理すれば口K。



●戦闘シーン 砲台と機動兵器で攻撃

# 

チカン撃退装置の配備された、 美少女たちだけが住む華の館。 キミに課せられた使命は、そこ に潜入し数々のトラップをかい くぐり、美少女たちの写真を撮って無事に脱出することだ。

アドベンチャータイプのエッチなRPG。行く手には、多くのトラップがキミを待ちかまえている。心してかかろう。また、撮った写真はファイルとしてディスクに保存できるありがたい機能つき。



媒 体	200
対応機種	M5X 2/2+
VRAM	128K
価 格	6.800円
ジャンル	アドベンチャー

は別に保存できる♡のGGは、ゲームと

# ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMILING SOON

★マークは M5X 2専用の ゲームです。

いっとうとう

# 1002 新作発売予定表

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
11月 11日日旬旬旬日日日旬旬旬旬旬旬19中2528下下下下下下下下下下下下下下下下下下下下下下下下下下下下下下下下下下下	★MUSICエディター音知くん(D)/TAKERU/4,800円♡ ★スーパー大戦略(R)/マイクロキャビン/8,800円
中自中自	★ケンペレンチェス(R)/ポニーキャニオン/5.500円 ★コナミの占いセンセーション(D)/コナミ/4.800円 MSX・FAN89年1月号(本)/徳間書店/特別定価 ◎ ディスクステーション2号(D)/コンパイル/1.980円② ◎ 琥珀色の遺言(D)/リバーヒルソフト/9.800円② ★機動戦士がダムMSフィールド(D)/ファミリーソフト/6.800円 ★メンバーシップゴルフ(D)/ソニー/7.800円   ★メンバーシップゴルフ(D)/ソニー/7.800円   ★アルギースの翼(R)/工画堂スタジオ/7.800円   ★アルギースの翼(R)/工画堂スタジオ/7.800円   ★アルギースの翼(R)/工画堂スタジオ/7.800円   ★アルギースの翼(R)/エ画堂スタジオ/7.800円   ★アルギースの翼(R)/エーロ)/アスキー/7.800円   ★フンス・オブ・パワー(D)/アスキー/7.800円   ★サイコワールド(D)/ヘルツ/6.800円②   ★サイコワールド(D)/ヘルツ/6.800円②   ★サイコワールド(D)/エーキャニイン(B.800円②   ★新九玉伝(D)/テクノソフト/7.800円   ★新九玉伝(D)/テクノソフト/7.800円   ★かりま伝(D)/デービーソフト/9.800円   ★の録 首斬り館(D)/BIT²/5.800円⑤   ★一マーマ I (D)/ポニーキャニオン/5.800円   ★のサインプルクラムコレクションの本ファクリーの「D)/満間書店/5.800円   ★フリティマ I (D)/ポニーキャニオン/6.800円   ★フリティマ I (D)/ポニーキャニオン/6.800円   ★フリーファーの野望(R)/コナミ/5.800円   ★でリフィーファーの野望(R)/コナミ/5.800円   ★でリフィーファーの野望(R)/コナミ/5.800円   ★電票①(D)/ビクター音楽産業/価格未定   ★ゼビウス(R)/ナムコ/6.800円   ★電票①(D)/ビクター音楽産業/価格未定   ★セーラー服美少女図鑑(D)/フェアリーテール/3.800円   ★では、アン・アン・アリーテール/3.800円   ★では、アン・アン・アリーテール/3.800円   ★では、アン・アリーテール/3.800円   ★では、アン・アリーテール/3.800円   ★では、アン・アリーテール/3.800円   ★では、アン・アリーテール/3.800円   ★では、アン・アリーテール/3.800円   ★では、アン・アリーテール/3.800円   ★では、アン・アリーテール/3.800円   ★では、アン・アリーテール/3.800円   ★では、アン・アリーテール/3.800円   ★では、アリー・アリー・アール/3.800円   ★では、アン・アリー・アール/3.800円   ★では、アン・アリー・アール/3.800円   ★では、アリー・アール・アリー・アール・アリー・アール・アリー・アール・アリー・アール・アリー・アール・アール・アール・アール・アール・アール・アール・アール・アール・アー

★JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7.800円 ★棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12.800円

★二連星PART5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円 ★妖怪変紀行ラスト・ハルマゲドン番外編(D)/ブレイン・グレイ/価格未定♪

発売予	定日 タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
12月	<ul> <li>↑ ★ガルフォース 怒濤のカオス(□)/スキャップトラスト/7,800</li> <li>↑ ★アンジェラス(□)/エニックス/価格未定』</li> <li>↑ 華三眩(□)/STU□Iロオフサイド/6,800円</li> <li>○ 気まぐれオレンジロード(□)/マイクロキャビン/7,800円</li> <li>↑ ★ディガンの魔石(□)/アーテック/価格未定</li> <li>↑ ★アメリカンサクセス(□)/ウインキーソフト/6,800円</li> <li>↑ ★まじゃべんちゃー(□)/テクノポリスソフト/7,800円</li> <li>↑ ★めぞん一刻完結篇(□)/マイクロキャビン/7,800円</li> <li>↑ ★美しき獲物たちPART5(□)/グレイトソフト/4,000F</li> </ul>
.89年1月以降	★ウィザードリィ(R)/アスキー/価格未定 ◎ディスクステーション3号(D)/コンパイル/1,980円日 ★マスター・オブ・モンスター(D)/システムソフト/6,800円 ★ドーム(D)/システムサコム/9,800円 ★シャティ(D)/システムサコム/9,800円 ★シャティ(D)/システムサコム/9,800円 ★マイト&マジック【(D)/スタークラフト/9,800円 ★第4のユニット3(D)/データウエスト/価格未定 ③スターダストハイスクール(仮称)(D)/データウエスト/7,600円 ⑥オック・イン・スタールト(D)/ナムコ/6,800円日 ★ワンダーボーイ【(R)/日本デクスタ/価格未定 ★ウレイジークラフト/9、100円日 ★ワンダーボーイ【(R)/日本デクスタ/価格未定 ★サ・ゴルフ(R)/パック・イン・ビデオ/6,800円 ★シャーロックホームズ(D)/パック・イン・ビデオ/6,800円 ★カシーボームズ(D)/パック・イン・ビデオ/6,800円 ★カシーブランドストーリー【(D)/ハード/価格未定 ★サ・ゴルフ(R)/バック・イン・ビデオ/6,800円 ★カシーブランドストーリー【(D)/ハード/価格未定 ★対シーブランドストーリー【(D)/ハード/価格未定 ★対シーブランドストーリー【(D)/バショウハウス/価格未定 ★対シる器督(D)/フェアリーテール/6,800円 ★放忍伝説【(D)/フィン・グレイ/伝格未定 ★れ半ま(D)/ボニーキャーブトラスト/6,800円 ★カルを喰き器(D)/フトボーーキャーブト/6,800円 ★東京終末戦争(R)/テクノポリスソフト/6,800円 ★東京終末戦争(R)/テクノポリスソフト/6,800円 ★東京を未戦争(R)/ナンメーロがとアイア・6,800円 ★東京経末戦争(R)/ナンメーロがとアイア・7,800円 ★東京経末戦争(R)/ナンメーロがとアイア・7,800円 ★東京経末戦争(R)/ナンスーーキャニオン/7,800円 ★東京経末戦争(R)/ナンスーーキャニオン/7,800円 ★東京経末戦争(R)/ナンスーーオジャパン/価格未定 ★カルルーツ(R)/マイクロブローズジャパン/価格未定 ★ガンシップ(R)/マイクロブローズジャパン/価格未定 ★ガンシップ(R)/マイクロブローズジャパン/価格未定 ★ガンシップ(R)/マイクロブローズジャパン/価格未定 ★ガンシャフィ(R)/マイクロブローズジャパン/価格未定 ★ガンシャフィ(R)/マイクロブローズジャパン/価格未定 ★ガンシャフィ(R)/マイクロブローズジャパン/価格未定

インターフェースカー・リッシです。場合から発売のリーディープロ用バラで

₹この情報は10月27日現在のものです。

■ハード

発売予定日	売予定日 商品名(商品内容)/メーカー名/予定価格			
11月4日	PHC-70FD(MSX2+)/三洋電気/64,800円			
11月19日	マルチプレイケーブル/コナミ/1,680円			
11月21日	CMT-A14F(カラーディスプレイモニタ)/三洋電機			
12日2日	FS-IFA1(岛)/松下電器/価格未定			

・記号が加まました。HIMSX2か2+かによって機能が切り使わります。●IMSX2・専用です。価格のあとのはIMSX-MUSICHEです。・しは MSX1・VMDをで、コートによってアクフェックが切り得わります。♡はソフトペンター試りてしか買えないソフトです。

# りつか、そのうち、かならず、 ラズストーリーものを作る!

あるソフトに発売まえから人気が集中するのはなぜだろう。コナミとか光栄とか、有名ソフトハウスならまだわかるが、今度の前評判トップはブレイン・グレイの新作『ラスト・ハルマゲドン』だ。11月号のアンケート調査でも1 位。今月は、ラスハゲのシナリオを書いているプレイン・グレイの飯島社長をクリップしてみた。

まえまえから進化と滅亡をくりかえす宇宙の定理のようなものを考えていたんですが、そのテーマと、最近のRPGがなぜつまらなくなってしまったかという理由みたいなものをオーバーラップさせて、ゲームにしたのが「ラスト・ハルマゲドン」です。既成概念をくずして作ったものなので、ゲテモノソフトともいわれる一方で、受け入れられる人にはものすごく受けています。賛否両論ありますが、それでいいんです。

最近のRPGがつまらない原因は、プログラマ主体でゲームを作っているからでしょう。カメラマンが映画監督を兼ねるようなもので、それでは技術的にすぐれたものになっても、ゲームとしてのストーリーの部分は貧弱になってしまう。

まず、ゲームのシナリオを作ってから、それがプログラムに なるかどうかを考える。効率は

ラスト・バルマゲドン

(ブレイン・メート) (対発本部長)

いいしまたけお 1963年、東京生まれ 日大芸術学部映画学科演技コース卒。 ある有名なソフトハウスでシナリオ部 門を担当したのち独立。87年5月、ブ レイン・グレイを設立、現在に至る。



非常に悪いですが、これがぼくのやり方です。

#### ほんとうに出したいゲーム

来年は、たぶん初夏くらいに「抜忍伝説2」を出します。今は 絶対秘密ですが、びっくりする ような趣向があるんです。また、 来年の年末には、驚異的なシミ ュレーションゲームを出すつも



りです。事情を知っている人は「ついに」と思うかもしれませんね。

ほかに、うちの第2回作品になる予定だった「カラミティ・ボーイズ」という企画もあります。 GIジョーとか、リカちゃん人形とかのレトロな人形の世界を舞台にしたものです。

でも、ぼくがほんとうに作りたいゲームは、だれもが笑って喜べて泣ける、どこにでもあるラブロマンスなんです。売れるわけないって、止められてますけどね。引退してから出してくれって(笑)。でも、いつかそれを出して、「パソコンゲームにもこういうのが出てきたんだなあ」としみじみしてもらえたらいいなあと思っています。





ここでラスハゲは作られた。左のイスの上で 眠っているのがラスハゲのプログラマ。よく お休みのようなのでインタビューは自粛した

PUBLISHER=山下辰巳 (編集)徳間書店インターメディア株式会社 EDITOR=高橋成年 EDITOR IN CHIEF=北根紀子 SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科敦之 SENIOR EDITORS=今野文恵+渋谷隆 EDITORIAL STAFF=上村治彦+永吉敏男 ASSISTANT EDITORS=安藤敏+太田雅季+尾上全利+白戸知己+高田陽+引田伸ー+福成稚英+松村賢司 STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫 CONTRIBUTORS=相沢浩仁+田崇由紀+諏訪由里子+福田英幸+横川理彦 (制作) ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=|渡部孝雄|| EDITORIAL DESIGNERS=デザイラ(釜田泰行+柳井孝之) + 若尾輝見+鈴木潤山口浩司+長山真 || LLUSTRATORS=高木祐一+青柳義郎+遠藤主税+しまづ★どんき+中野カンフフ/+野見山つつじ+なつやませいじゅ COVER ARTIST=高柳祐介 COVER PHOTGRAPHERS=矢藤修三+大鳴ー成画 FINISH DESIGNERS=あくせす(村山成幸)+㈱ワードボッブ(前升雅浩・石塚壮一・崎山谷子・平間頃・素木紀久枝・姫野典子・佐取恵) PRINTER=大日本印刷株式会社

○徳間書店 1988 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

# EDITOR VOICE

MSX2+

が出てからとい うもの、「つい最近M SX2に買い換えたばかりな のに!」というMSX2ユーザー、 「トーゼン、2+も買う」というお金 持ちのMSX2ユーザー、「ちょうど MSX2に買い替えるつもりだった んだもんね」と喜ぶMSX1ユーザ ー、「これでMSX2が安くなる!」 というセコイMSX1ユーザー、「新 しいやつなんですか、じゃ、それく ださい。という何も知らない幸せな MSX初体験者エトセトラ、にまじ って、おはこんのイラストのように ス)というのか!」という怒り心頭 のユーザーもいた。しかし、天はM SX1を見捨ててはいない。コナミ の新作『ゴーファーの野望』を見よ。 これだけのゲームを今まで隠してい たコナミの底力に正直いってあぜん とした。一方で2+専用のすごいゲ ームを作りながら、一方ではMSX 1のことも忘れていないコナミに盛 大な拍手を送りつつ、

# 次号1月号は <sup>火花をちらす</sup> 楽しさのなかで 12月8日発売!

#### **AD INDEX**

アスキー135
ゲームアーツ88
コナミ137、138、表3
コンハイル・・・・・・・・・・104、105
三洋電機108、109
ソニー表2、3、4、5
T & E ソフト…94、95、96、97、98、99
徳間書店79、111、136
東京書籍87
ビクター音楽産業6
BIT2110
ブレイン・グレイ92、93
ヘルツ102
ホット・ビィ90、91
マイクロキャビン106、107
マイクロ連合100、101
松下電器産業表 4
リバーヒルソフト103
和知電子機器89



アスキーから年末発売予定のMSX対応新作ROMカートリッジ「べんぎんくんウォーズ2」、「ウィザードリィ(ROM版)」はいずれも限定生産となります。売り切れの際はご容赦ください。



# 製作·発売元/徳間書店

〒105-55東京都港区新橋4-10-1 ●制作協力/徳間ジャパン●販売元/徳間コミュニケーションズ ☎03(591)9161

となりのトトロ・ビスタサイズ・ステレオHiFi・カラー86分

VHS	128GH-22	12800円	LASER	98LX-13	9800円
BII	128GB-5022	発売日9月5日	VHD	98HD-1003	発売日9月25日





楽しいイベントが盛りだくさんの「ザ・ニュー・MSX・フェア」は、II月20日(日)から全国 7ヶ所で開催の予定。みんなででかけよう!!

[透読] コナミ株式会社 〒101東京都千代田区神田神保町3-25 [透読] 松下電器産業株式会社 パナソフトセンター 〒106東京都港区六本木4-8-5 和幸ビル











#### ・ミ・ゲームコレクショ

懐かしのあのゲームこのゲームがパックに! Vol.1 アクション Vol.2 スポーツ シリーズ (特別)2枚組)

魔城伝説・オリンピック1など各5タイトル収録 MSX 対応 3.5"2DD(ディスク版)各4,800円 11月16日発売予定

Vol.3 温灵心 Vol.4 部

ツインビー・オリンピック2など各5タイトル収録 MSX 対応 3.5"2DD(ディスク版)各4,800円 12月15日発売予定

#### 店頭デモンストレーション展開中/

ただいま、全国的に『SNATCHER』店頭デモンストレーション /のぞけば、何かいいコトあるかも…お店へ急ごう!!

#### ムコレクションを当てよう!

『SNATCHER』を買ったら、パッケージの中に入ってる登録カ ードを送ろう!抽選で100名にコナミ・ゲームコレクション Vol.1、 Vol.2のうちのどちらかが当たるぞ!!締切は12月3日、当日消印有効。

#### サイバーパンク・フェスタ当選者発表!

★A賞・10万円商品券/小寺真宙(京都府) ★B賞・トランシーバー/ 渡辺ちぎり(大阪府)佐藤和雄(北海道)井元克直(鹿児島県) 中山知信(岐阜県)苅田淳(福島県) ★C賞・レーザーガン/相楽 弘治(福島県)佐々木武徳(宮城県)大賀英治(島根県)平田敦也 (神奈川県)荒木孝太郎(長崎県)松尾正樹(香川県)佐藤昌徳(東京 都)桔梗伸一(兵庫県)中島寛明(北海道)野川賢介(千葉県)以上

#### 週刊テレホンサービス実施都市

北陸地区

関東地区 大計:03-262-9110

新潟:025-229-1141 **関西地区** 大阪:06-334-0399 四国地区 愛媛-松山:0899-33-3399 北海道地区 九州地区

秋田:0188-24-7000

相幌2011-851-3000 福岡一天神:092-715-8200 福岡-大牟田:0944-55-4444 青森:0177-22-5731 鹿児島-志布志:0994-72-0606

# コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 札幌営業所 〒060札幌市中央区北1条西5-2-9 福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30



C徳間書店

雑誌 12089-12